Piratas & Pistoleiros ALPHA

Helton Medeiros "HelL__"

Piratas & Pistoleiros

Helton Medeiros "HelL_"

Este é um material não-oficial adaptado de um fã de 3D&T e Tormenta.

Senti necessidade em fazer-lá, por vários motivos, um deles foi o esgotamento de material de Tormenta para o sistema 3D&T.

Reescrevi todo o texto (descrições de cidades e outras coisas) para tentar faze-lo parecer o máximo possivel oficial para o "formato 3D&T".

Caso queira ter as regras na versão original (D20), você poderá comprar pelo site:
www.jamboeditora.com.br

ESSE MATERIAL NÃO É PRA SER VENDIDO!

SE VOCÊ PAGOU ALGUM SENTAVO POR ELE VOCÊ FOI ENGANADO!

Parte 1
Fanfarrões

Piratas...

Swashbuckler. Palavrinha difícil. Não poderia usar alguma coisa em nossa língua, não?

O termo foi cunhado por volta do Século 16, e aplicado a espadachins rudes, barulhentos, falastrões e cheios de pompa. O verbo to *swash* quer dizer algo como “fazer barulho, bagunça, agir de maneira insolente”, ou ainda “mover-se rapidamente de um lado para outro”, como algo que não fica parado. *Buckler* é um tipo de escudo pequeno, mas também indica “aquele que porta, aquele que faz ou possui uma característica”.

Alguns livros de RPG traduzidos dizem “espadachim” ou “duelista”, o que não é inteiramente correto. Swashbuckling não é sobre espadas ou duelos, mas sim uma questão de atitude e modo de vida.

Em outros lugares a palavra é traduzida como “fanfarrão”. Bem mais adequado (ainda que soe engraçado). Swashbuclkers são heróis ou vilões ousados, audaciosos, talvez mais ousados e audaciosos que quaisquer outros.

Não há tradução direta ou acurada para a palavra. Seria como tentar traduzir para o idioma ingçês algo como “gaúcho” ou “cangaceiro”. Assim, na falta de termo melhor, dizemos simplesmente “heróis de capa e espada”. Ou swashbuclkers.

Muitos swashbuclkers (não todos) são célebres pela utilização pouco convencional de espadas como armas. Mas não as espadas imensas que costumamos ver nas mãos de Conan, ou as lâminas mágicas empunhadas pela Sociedade do Anel. Eles usam armas mais refinadas, sofisticadas, como floretes, sabres e espadins. Ou até mesmo armas de fogo. São as armas da Renascença, do período elisabetano, dos mosqueteiros, uma época posterior à Idade Média, mais avançada culturalmente — mas igualmente rica em desafios para aventureiros e material para romancistas.

Swashbuclking está para os séculos XVI e XVII assim como a Fantasia Medieval está para a Idade Média; é uma versão ficcional, romantizada — e por vezes exagerada — de um período histórico verdadeiro. Esta na literatura clássica de Alexandre Dumas (tanto o pai quanto o filho), que escreveram *Os Três Mosqueteiros, O Conde de Monte Cristo* e *O Homem da Máscara de Ferro*. Está em filmes como *Captain Blood, Scaramouche, A Marca do Zorro, O Prisioneiro de Zenda, Robin Hood* e no mais recente *Piratas do Caribe*. São as famosas historias sobre duelistas românticos, piratas heróicos e justiceiros mascarados.

Como acontece com qualquer gênero envolvendo heróis e espadas, swashbuclking também é tema de seus próprios jogos de RPG. Os mais conhecidos são *Castelo Falkenstein*, sobre uma Europa Vitoriana alternativa, repleta de seres encantados e supermáquinas a vapor; e *Seventh Sea* (ainda sem versão em português), totalmente sobre piratas e mosqueteiros.

O jogo *Dungeons & Dragons* não é sobre a Renascença, mas também não é fantasia "totalmente" medieval — está mais para "salada de fantasia", incluindo elementos árabes, nórdicos, japoneses e hindus, entre outros. Tudo isso intencional, para permitir em uma mesma campanha heróis de períodos históricos totalmente e incompatíveis (estamos aqui por diversão, não por precisão histórica!).

...Pistoleiros...

Pistoleiros? Mesmo? Bem, mais ou menos.

O heroísmo exagerado, a fanfarronice e o visual marcante, com roupas leves e duelos por honra e reputação, também estão presentes em outro gênero bem diverso — em outro período histórico, em outro continente. É o faroeste.

Pode-se dizer que, de certo modo, o faroeste está para o período de colonização e unificação dos Estados Unidos assim como swashbuclking está para a Renascença e o período elisabetano na Europa. Piratas eram bandidos, mosqueteiros eram soldados, pomposos duelistas eram muitas vezes sanguinários que matavam para provar seu próprio valor. Da mesma forma, os pioneiros, vaqueiros, *cowboys* ou, sim, pistoleiros do Oeste americano eram, em grande parte, matadores, criminosos e marginais. Isso tudo não interessa — o Oeste que conhecemos nos filmes é fruto de uma idealização.

Pode ser mais correto dizer que o faroeste está para os EUA assim como as grandes sagas de cavalaria medieval estão para Europa. Na vida real, o homem do Oeste pode ter sido um bárbaro, mas também foi um desbravador, um corajoso, famílias moravam em território hostil, contando apenas com a própria força para se proteger. Gente simples, como fazendeiros e peões, armava-se contra bandidos. Foras-da-lei perseguidos pelos poderosos sobreviviam com ousadia. Veteranos derrotados da Guerra da Secessão eram rejeitados pela sociedade, após lutar em uma guerra que não causaram.

O *cowboy* (já falaremos sobre o termo) é algo como o cavaleiro medieval: um homem maior que a vida, desafiando o mundo no lombo de um cavalo. Capaz de feitos incríveis, acima (ou abaixo) da moralidade do homem comum. Mas, diferente do cavaleiro, o *cowboy* não pertence à nobreza, não é rico: é um homem sem lar, procurando um lugar ao qual pertencer, vagando sem nome e identidade. Assim como seu próprio país, na época: os primeiros colonizadores dos EUA encontraram um mundo muito maior que a Europa, com desertos e planícies infindáveis, desbravados apenas com a coragem. O mito do *cowboy* fez muito para erguer um sentido de orgulho americano, criar uma nova tradição. Nós, no Brasil, também sabemos algo sobre desafiar e abraçar uma imensa terra selvagem.

O próprio termo *cowboy* não é inteiramente acurado. *Cowboy* era o vaqueiro, o peão — um dos arquétipos do faroeste, sim, mas não o único. Muitas vezes essa profissão era também chamada de *cowpoke*, enquanto *cowboy* eram os mais jovens. *Cowboy* e *cowpokes* eram sujeitos simples do interior, corajosos, mesmo sem status social ou treino especial.

Há inúmeros outros arquétipos no faroeste, mas o que mais se aproxima do que buscamos como "pistoleiro" é "desperado". Essa palavra (em espanhol puxado para o inglês) representa, obviamente, o "desesperado". O homem sem escolha, obrigado a lutar, roubar, matar. Desperados vagam pelas planícies, de cidade em cidade. São duelistas, pistoleiros, heróis e vilões — mas nunca, nunca gente comum. São swashbluckers.

O cinema explorou o mito do Oeste por longas décadas, dos seriados ingênuos em preto-e-branco aos grandes épicos de John Ford, como *O Homem que Matou o Facínora*. Atores como John Wayner encarnavam a grandeza do desperado, do Oeste, sendo para sempre conhecidos como *cowboys*. Uma nova exploração desse mito começou com os *"westerns spagheth"* italianos, cujo maior ícone é o grande diretor Sergio Leone. Em filmes como *Por um punhado de Dólares* e *Era Uma Vez no Oeste*, Leone revelou gente como Clint Eastwood e Charles Bronson, retratando um faroeste cru, violento e impiedoso, com um distanciamento ao mesmo tempo admirado e crítico. Além disso, as trilhas de Ennio Morricone são talvez os maiores hinos do Oeste americano já compostos.

O mito continuou, embora tenha-se diluído. Filmes como *Os Imperdoáveis* retratam o desperado como uma figura trágica, sem redenção. O ótimo seriado *Deadwood* apresenta a luta de um território para torna-se um estado — a luta para pertecenr, outro grande tema do faroeste. Quadrinhos como *Preacher* misturam o faroeste com elementos fantásticos. Animes como *Cowboy Bebop* e *Trigun* com interpretam o Oeste pela ótica japonesa, com visão futurista, mas preservando o mito, os arquétipos.

Mesmo com toda essa riqueza, nunca houve um jogo definitivo sobre

faroeste, assim como *Defensores de Tóquio* é para fantasia. O segundo RPG do mundo, *Boot Hill*, tratava do Oeste.

O excelente *Deadlands* apresenta um faroeste macabro e bizarro, marcado por elementos fantásticos — é, talvez, o mais bem sucedido RPG sobre o tema. Os *Reinos de Ferro*, embora não sejam faroeste, utilizam muitos elementos do gênero em seu mundo de revolução industrial, máquinas a vapor e armas de fogo. Finalmente, enquanto este livro é escrito, a editora americana *Kenzer & Company* promete *Aces & Eights*, um faroeste sem fantasia, fiel aos filmes e ao mito.

...e Tormenta!

Claro, historias de capa e espada podem ser bem diferentes dos heróis de faroeste. São gêneros diferentes, nascidos em paises e circunstâncias diferentes.

Todas essas circunstancias existem em Arton. Em sua vastidão, o Reinado oferece terras selvagens, ainda ameaçadas por bárbaros nativos, onde a justiça de Khalmyr não alcança. Existem defensores coloridos a serviço de regentes. O Mar Negro é infestado de piratas, enquanto as tavernas abrigam jogadores e trapaceiros. Duelos acontecem ao pôr-do-sol, sejam travados com pistolas ou sabres.

Piratas que aterrorizam os mares, heróis de culturas sofisticadas, pistoleiros mascarados, mosqueteiros, justiceiros, duelistas, desesperados... no mundo medieval de Arton, todos são heróis (e anti-heróis) anacrônicos, à frente de seu tempo. Usam armas, trajes e maneirismos incomuns, insanos até — entrar em batalha sem uma boa armadura metálica, imagine só! Vivem todos fora-da-lei, e pelas mesmas razões; o uso de armas de fogo, como pistolas, mosquetes e canhões. Perigosa e proibida, a pólvora é utilizada apenas pelas pessoas mais perigosas e imprudentes.

Piratas & Pistoleiros não é apenas sobre espadas e pistolas. É sobre aventureiros sofisticados, refinados, mas também vulgares e grosseirões. Sobre heróis com corações quentes e egos enormes, sobre homens e mulheres que duelam até a morte por insultos ou galanteios. Aventureiros que arriscam suas cabeças para impressionar donzelas, desafiam a morte para roubar beijos de princesas, ou embarcam em longas jornadas de ódio e vingança. Cavalgam ou navegam em lugares selvagens, onde as leis do Reinado não alcançam e apenas o mais forte sobrevive. Vivem o momento, o estilo *bom vivant*, ou apenas não têm esperanças no futuro. Não pensam no dia seguinte, gastam seu ouro mais rapidamente do que conseguem roubá-lo. E estão sempre, *sempre* metidos em confusão.

Porto de Malpetrim: o Reinado é imenso, e sua lei não alcança todos os lugares

Arton é um mundo de problemas. É também um mundo de heróis.

Piratas & Pistoleiros fornecem ambos.

Pólvora e Armas de Fogo

Os pistoleiros de Arton têm muito em comum com piratas e outros tipos de foras-da-lei. Na verdade, embora haja durões que vivem nas planícies, montados em cavalos duelando com pistolas, as armas de pólvora são usadas por muitos tipos de fanfarrões e bandidos. A pólvora já é parte importante da vida à margem das regras do Reinado.

A pólvora de Arton é extraída de um minério conhecido como “pedra-de-fumaça”. Minas de pedra-de-fumaça são extremamente raras, e valem grandes fortunas. A mineração é muito perigosa, devido ao risco de incêndios e explosões.

Uma vez extraído, o minério bruto deve ser submetido a um processo alquímico, pulverizado e misturado a outras substâncias que estabilizam a pólvora, reduzindo as chances de uma explosão acidental. No entanto, mesmo a pólvora corretamente processada ainda é perigosa.

A Invenção

Não se sabe, exatamente, quem refinou a pólvora pela primeira vez como a conhecemos. Várias raças e grupos parecem ter desenvolvido a substância mais ou menos ao mesmo tempo, em resposta a problemas em comum. O uso de pólvora como arma remonta a pouco mais de dois séculos, mas ficou mais comum nas últimas décadas.

Sabe-se que os piratas do Mar Negro já usavam a pólvora há mais de um século. Embora a vida marítima crie problemas (pólvora precisa ser mantida seca!), o apelo de armas de grande poder e pequeno tamanho é óbvio para aqueles que vivem de ataques surpresa e não costumam usar armaduras. Além disso, o típico pirata também não recorre à magia (muitos deles são supersticiosos e temem qualquer mágica).

Mais ou menos na mesma época, surgiram os primeiros relatos sobre uso de pólvora por criminosos em terra firme. Mais uma vez, o grande apelo da substância era desferir ataques fulminantes com rapidez e à distância, muitas vezes em emboscadas. Esse foi o início do estilo de vida “clássico” dos pistoleiros em Arton, vagando pelas planícies e escondendo-se em territórios onde a lei do Reinado não chega.

Alguns dos primeiros registros de uso de pólvora, sem qualquer ligação com

crime, podem ser encontrados entre os goblins do Reinado. A raça goblin é conhecida por sua inabilidade com magia arcana e inventividade para engenhos mecânicos, ainda que estes sejam pouco confiáveis.

Os anões de Doherimm também descobriram a pólvora, e talvez tenham sido inventores dos canhões e armas de fogo como conhecemos. Anões não confiam em magia e são ferreiros mais talentosos que os goblins, sendo natural que em algum momento da sua história tenham forjado armas de pólvora. No entanto, anões também são conhecidos por sua desconfiança: o típico guerreiro anão prefere um sólido e confiável machado ou martelo de guerra, a um engenho complicado que pode falhar, explodir ou incendiar sua barba!

Por fim, numerosos grupos humanos também "descobriram" o poder destruidor da pólvora. Durante algum tempo, acreditou-se que a poeira misteriosa seria uma nova e temível arma, e não tardaria a surgir grandes batalhões de fuzileiros ou pistoleiros.

A Proibição

Nada disso aconteceu. À medida que os relatos do uso da nova substância se acumularam, as autoridades do Reinado decidiram interferir. Não demorou muito para que o uso da pólvora como arma fosse considerada ilegal em todo o Reinado e regiões aliadas, e os pistoleiros, fuzileiros e outros usuários acabassem como foras-da-lei.

Muitos perguntam-se o motivo dessa proibição. Em primeiro lugar, as autoridades do Reinado preocupavam-se com o perigo que a nova substância poderia representar. A pólvora sempre foi considerada instável, propensa a explodir sem razão alguma. O risco de ferimentos ou morte para seus usuários e mesmo para inocentes era muito grande.

Além disso, há uma grande carga de preconceito. Desde seu início, a pólvora foi a ferramenta de bandidos. A pólvora representava o declínio de algumas táticas consideradas "honradas" pela maior parte do Reinado, como as armaduras, os escudos, as grandes espadas e lanças, o arco e flechas e a carga de cavalaria. Uma arma de pólvora podia acertar de longe, perfurar todo o tipo de armadura e escudo e desabilitar ou assustar os maiores corcéis de batalha.

Diz-se também que houve grande pressão dos magos do reinado para que a pólvora se tornasse ilegal. A magia costumava ser a única forma de atacar inimigos de muito longe, com muito pode destrutivo. O uso indiscriminado da pólvora diminuiria a importância dos magos, principalmente no campo de batalha. Criaria também um precedente para que *outras* invenções tornassem obsoletos *outros* usos de magia...

Existe também uma preocupação muito real na proibição da pólvora. Embora existam guerreiros, arqueiros, magias, druidas e outros indivíduos de grande poder por toda a parte em Arton, todos esses dependem de treinamento ou estudo. Espadas mágicas nunca poderão ser produzidas em massa. Magias poderosas nunca serão de conhecimento geral. As armas de pólvora, por outro ladro, podem ser usadas pó *qualquer um.* Embora um pistoleiro experiente seja muito mais perigoso que um amador, a verdade é que é *muito fácil* para *qualquer pessoa* usar uma arma de pólvora. É um poder de destruição que antes só estava disponível após uma vida inteira de dedicação.

É claro que, segundo os pistoleiros, essa é a grande vantagem...

Os Deuses e a Pólvora

Muitos sugerem que Keenn, o Deus da Guerra, tenha incentivado a criação da pólvora. A invenção simultânea em tantos lugares diferentes é vista por várias pessoas como prova de intervenção divina.

De fato, muitos relatos da época falam de um homem misterioso, chamado Wayne Bogart, que teria surgido em momentos cruciais para o desenvolvimento da pólvora. Em alguns relatos, Wayne apenas conversa com os pesquisadores ou inventores; em outros, revela partes das fórmulas alquímicas ou mesmo presenteia pequenas quantidades da substância já pronta aos inventores. A sugestão é óbvia: Wayne Bogart seria um avatar ou enviado de Keenn.

O interesse do Deus da Guerra na criação da pólvora também é bastante evidente. Conflitos em larga escala, com grande destruição, seriam cada vez mais simples com o uso da pólvora. Cada soldado teria quase o poder destrutivo de um mago de combate. Seria necessária uma verdadeira corrida armamentistas entre reinos rivais, para que um não sobrepujasse o outro.

Também fala-se da existência dos "Demônios da Pólvora". Essas entidades, se existirem, se-

riam extraplanares malignos que incentivam e retiram poder do uso da pólvora. Não se sabe se tais demônios foram os responsáveis pela sua criação ou se, pelo contrário, surgiram junto com a substância, como uma nova forma de maldade. Também é possível que sejam servos de Keen, responsáveis por espalhar a nova arma por Arton.

Muitos ainda sugerem que Nimb, o Deus do Caos, ou Hyninn, o Deus dos Ladrões, tenham alguma ligação com a criação da pólvora. Sendo essas duas divindades muito populares entre os duelistas, piratas, fanfarrões e foras-da-lei que compõem a maioria dos pistoleiros, a pólvora seria uma recompensa dos deuses aos seus fiéis. Também pode-se pensar que, por sua instabilidade e imprevisibilidade, a pólvora seria uma arma bem ao gosto de Nimb, podendo matar o usuário, seus aliados ou inimigos com a mesma facilidade.

Recentemente, ouviu-se um boato sobre um grupo de anões cultistas de Tenebra, a Deusa das Trevas, que fabricavam armas de pólvora. A deusa teria incentivado essa prática, inclusiva empregando uma das suas serviçais diretas para seduzir um dos anões. Não se sabe por que a deusa desejava as armas de pólvora.

Por fim, existe um boato sobre um Deus Menor da Pólvora. Seria um antigo pistoleiro, um homem enorme, em casacão de couro empoeirado e chapéu, com duas pistolas na cintura. Chamado de Garth, ele teria sido o maior pistoleiro de todos os tempos, mas teria tentado se regenerar, construindo uma família. Quando descobriu a esposa e filhos assassinados ao voltar de uma viagem, Garth teria caçado cada um dos responsáveis, espalhando a história de sua vingança pelos três cantos de Arton. Desde então, teria se tornado o Deus Menor da Pólvora, uma criatura que nenhuma bala pode matar.

A Vida Fora-da-Lei

Por que usar armas de pólvora? Por que optar por uma vida em fuga constante, nenhuma segurança, e o temor de uma bala nas costas a qualquer momento?

Para muitos, não há escolha. Piratas e pistoleiros são, em muitos casos, gente que nunca teve chance de viver pela lei. Filhos de camponeses ou pescadores miseráveis, nascidos em comunidades repletas de crime, ou em pontos pouco civilizados do Reinado, onde ataques de bandos e monstros são constantes – muitos pistoleiros tornam-se o que são para sobreviver. Armas de fogo são apenas ferramentas mais eficientes para matar o inimigo antes que ele mate você.

Outros procuram ativamente a vida dos mares e planícies selvagens. E para eles, pistolas são mais que ferramentas: são um estilo de vida, um símbolo de tudo que mais prezam – a liberdade. Nascidos em grandes cidades, feudos rurais ou mesmo famílias nobres, eles renegam a vida sob leis e ordens de outros, sob normas que não criaram e com as quais não concordam. Para eles, a falta de conflito e a vida em risco são preços pequenos a pagar pelo direito de *fazerem o que querem.* Gostas de contar com sua própria habilidade e coragem, sem curvar-se para ninguém homens ou deuses.

Entre esses, há os que procuram as armas de fogo justamente porque são proibidas. São rebeldes que detestam as convenções ultrapassadas dos nobres do Reinado, abraçam com alegria qualquer coisa que a sociedade rejeite. E também há aqueles que acham tudo uma grande brincadeira — armas de fogo são divertidas porque são novas, exóticas e incomuns. Contudo, também podem ser descartadas quando chega a próxima “moda”.

Ainda há aqueles que buscam o aperfeiçoamento de suas técnicas, que desejam viver à beira da morte. Poucos desafios são mais intensos que um duelo de pistolas — em um instante, você mata ou morre. Movidos por um desejo de superioridade, esses duelistas acham que a proibição das armas de fogo apenas acrescenta mais desafio à sua vida.

Armas

Na maioria dos mundos medievais mágicos, a magia substitui vários setores de tecnologia. Uma vez que a mágica é muito mais poderosa, segura e confiável, muitos inventos que conhecemos na Terra jamais serão amplamente usados em Arton. Um deles é a pólvora.

A pólvora já foi descoberta em Arton. Mas, após uma serie de experimentos desastrosos, foi considerada perigosa demais, seu uso é proibido em todo o território do Reinado. No entanto, piratas e outros foras-da-lei fazem uso delas rotineiramente — tanto em armas de fogo pessoais quanto em canhões navais. O mesmo acontece no reino de Laughton, na Ilha Nobre, com suas leis mais liberais.

Para usar uma arma de fogo ou canhão o personagem deve possuir a perícia Máquinas; caso contrário sofrerá -3 de penalidade nas jogadas de ataque.

Produzir pólvora suficiente para uma bolsa de munição, ou um barril explosivo, exige um teste de Ciências. Pólvora molhada ou úmida não explode.

Barril Explosivo: um barril de pólvora explosivo causa 3d de dano a até 6m do centro da explosão. Um teste de Habilidade reduz o dano em -1d.

O tamanho do pavio determina o tempo em que o barril vai explodir (tipicamente 3 turnos). Estimar o tempo e tamanho do pavio requer um teste de Habilidade. Em caso de falha, o barril explode 2 turnos mais cedo ou mais tarde que o esperado. Uma trilha de pólvora no chão também serve como pavio improvisado. Acender um pavio (ou trilha) requer um movimento.

Balestra: Basicamente um tipo de besta gigante, a balestra fica instalada sobre uma torre giratória no convés de navios, e dispara um grande arpão. Por ser uma arma grande, atiradores sofrem um redutor de H-1 para realizar ataques. A balestra causa dano baseado em Perfuração.

Disparar uma balestra requer uma ação; recarregá-la exige dois movimentos (que podem ser feitos no mesmo turno).

Canhão: usados em navios piratas e da marinha de Tapista (mais um ponto do conflito entre os minotauros e os demais reinos), canhões são pesados e lentos, mas oferecem grande poder de destruição. Por ser uma arma grande, atiradores sofrem um redutor de H-1 para realizar ataques. O canhão causa dano baseado em Esmagamento.

Disparar um canhão requer uma ação; recarregá-lo exige duas pessoas e três movimentos (que podem ser feitos no mesmo turno. Um personagem utilizando dois movimentos e o outro apenas um).

Granadas: populares entre os goblins, mas também empregadas por outros usuários de pólvora, estas bombas rudimentares têm pavios que precisam ser acesos antes do uso (uma ação de movimento). Causando 1d+3 de dano por Fogo.

Mosquete: esta arma deve ser usada com as duas mãos, tem capacidade para apenas um tiro, sempre causando dano por Perfuração.

Pistola: a mais popular arma de fogo. Requer apenas uma mão – mas, quando empunhada com as duas mãos, a estabilidade pode ser maior.

Próteses Mecânicas

Quando o poder divino de cura não está disponível, a solução pode ser uma prótese mecânica, um membro artificial de madeira ou metal. Ligado diretamente ao sistema nervoso do usuário, ele realiza todos os movimentos de um membro natural.

Próteses mecânicas não são itens mágicos (embora possam ser encantados). Não exigem magias ou ingredientes exóticos em sua fabricação. No entanto, são notáveis peças de engenharia, construídas por artífices altamente especializados. Uma comunidade com recursos para produzir armas de fogo, muito provavelmente, também abrigará pelo menos um artífice de próteses.

Fabricar e lidar com próteses exige a perícia Máquinas. Independente do material usado, sua fabricação exige um teste de H-2 (mesmo possuindo as perícias adequadas).

Instalar uma prótese exige dois testes, um de Máquinas e outro de Medicina (todos os dois com um redutor de H-2), e provoca dor intensa ao usuário (R-1 temporariamente, esse redutor também ira

Para os Fortes de Fígado

Swashbuclkers são notórios por apreciar festas e bebida forte. A seguir está uma lista das bebidas mais populares entre os piratas e pistoleiros de Arton.

Para cada dose ingerida, o personagem faz um teste de Resistência (o redutor conforme a bebida, e cada dose adicional aumenta em -1). Uma falha resulta em um redutor de -1 em Habilidade e Resistência, conforme o cidadão vai ficando bêbado. Se alguma destes atributos chegar a 0 devido à bebida, o personagem cai inconsciente até recobrar pelo menos 1 ponto em alguma delas, o que normalmente só ocorre na manhã seguinte...

Cerveja (R+1): deve ser a coisa mais parecida com água que você poderá beber em certas tavernas, sem ofender profudamente o dono do estabelecimento. Mesmo assim, você ainsa será considerado um frouxo sem estômago para bebidas de verdade! Dose: 1 Tibar.

Hidromel (R-1): bebida fermentada a base de mel. Dose: 1 Tibar.

Bumboo (R-1): drinque preparado com rum, água, açúcar e nozes. Doze: 10 Tibares.

Grog (R-1): mistura de meia porção de rum com um quarto de porção de água. Ração tradicional de marinheiros. Pode ser feito também com gim ao invés de rum. Todo marujo bebe isto! Dose: 1 Tibar.

Rumfustiam (R-2): drinque quente que comporta cerveja, gim, xerez e brandy, misturado com ovos, açúcar e nozes. Dose: 15 Tibares.

Vinho Élfico (R-2): vinhos élficos anteriores à queda de Lenórienn são verdadeira raridade, e um grande número de vigaristas (incluindo alguns elfos...) produz falsificações destas bebidas. Dose: 60 Tibares de ouro.

Rum (R-2): a mais tradicional bebida pirata. Destilado me melado de açúcar, tem enorme teor alcoólico e uma co castanha por envelhecer em barris. Dizem que é possível acender pólvora molhada com rum de boa qualidade, apenas focalizando nela os raios do sol com uma lupa! Também é costume misturá-lo a suco de frutas ou outras bebidas. Dose: 5 Tibares.

Cerveja de Doherimm (R-2): cervejeiros anões são famosos por sua extrema rivalidade, sendo raro que exista mais de um (vivo ou inteiro) em cada comunidade. Longe de Doherimm, atingem altos preços. Dose: 30 Tibares de ouro.

Aquavitae (R-3): aguardente de bagas de zimbro, talvez a coisa mais forte que você vai encontrar na taverna. Uma pequena taça parece queimar as entranhas! Dose: 5 Tibares.

interferir nos PVs), exigindo alguns dias de repouso após o procedimento (ou curas mágicas capazes de cicatrizar completamente).

Instalada, a peça tem as mesmas características do membro amputado, funcionando exatamente como um membro natural, com as seguintes diferenças:

• O usuário ganha Vulnerabilidade: Fogo ou Raio (a escolha do jogador).

• Recebe um bônus de FA+2 em ataques baseados em esmagamento.

• Recebe um bônus de FD+1 ao se defender com a prótese.

• Devido a possuir um membro artificial, uma parte dos Pontos de Vida do usuário irá representar a peça instalada (veja a seguir). O que significará que o ele só poderá recuperar aquela quantidade mediante a concertos. Ao receber um dano direto (que tenha apenas ele como alvo), o jogador poderá escolher quantos pontos de dano sua peça ira levar (o restante será tomado normalmente pelo usuário).

Caso esses Pontos de Vida chegem a 0, a peça fica danificada (veja a seguir).

• Recebe a desvantagem Monstruoso (essa desvantagem pode ser retirada caso seu custo em PEs seja pago).

Custo e Resistência: o custo e Pontos de Vidas de uma prótese dependem do material de que é feita.

• *Madeira:* 2 PEs; 1 PV (mão) ou 3 PVs (braço ou perna).

• *Aço:* 4 PEs; 3 PVs (mão) ou 5 PVs (braço ou perna).

• *Madeira de Tollon:* 6 PES; 5 PVs (mão) ou 7 PVs (braço ou perna).

• *Mitral:* 8 PEs; 7 PVs (mão) ou 10 PVs (braço ou perna).

• *Adamante:* 10 PEs; 10 PVs (mão) ou 15 PVs (braço ou perna).

Uma prótese danificada (0 PVs) provoca uma penalidade de -1 em Força e Habilidade. Um teste de Máquinas (H-2) exige uma hora de trabalho e restaura 1d PVs. A magia *Consertar* pode ser utilizada, mas não substitui sua manutenção (veja a seguir).

Manutenção: próteses são fortes e resistentes, mas demandam ajustes constantes. Todos os meses, cada peça exige um teste bem-sucedido de Máquinas (H-2), que leva um dia inteiro. Sem esse cuidado, a prótese começa a apresentar defeito, provocando uma penalidade de -1 em Força e Habilidade do usuário. A penalidade é cumulativa (por exemplo, -3 para três meses sem cuidados), até que a peça receba os ajustes necessários.

Peças Obra-Prima: uma prótese obra-prima custa 5 PEs extras, e concede um bônus de +1 em Força ou Armadura (a escolha do jogador).

Magia: próteses podem ser afetadas por magias ou ataques especiais como se fossem armas empunhadas (com a diferença que não podem ser desarmadas).

"Upgrades": por serem consideradas armas empunhadas, as próteses também podem ser incrementadas. Em termos de jogo, ela poderá possuir qualquer vantagem para Armas Especiais (caso o jogador possa pagar por elas).

Navios e Combate Naval

A navegação oceânica era pouco praticada no Reinado, até a chegada dos navegantes Moreau. Embarcações de todos os tipos são comuns em suas ilhas; eles fizeram a travessia do Grande Oceano e descobriram Arton. Hoje, piratas de ambos os continentes desafiam aventureiros – ou são aventureiros!

Tamanho e Estrutura

Tamanho: o tamanho de um navio vária de Grande (escala Ningen), Imenso e Colossal (escala Sugoi) e define sua tripulação e ficha de personagem (sim, navios também irão possuem fichas!). Para se navegar um navio é necessário possuir a especialização Navegação (da perícia Máquinas).

Tripulação: todo navio requer uma equipe de tripulantes para funcionar, de acordo com seu tamanho. Um piloto manobrando uma embarcação com tripulação abaixo do total sofre um redutor de -3 em testes de Navegação (da perícia Máquinas), já para uma pessoa sem a perícia é impossível manobrar uma embarcação com tripulação abaixo da mínima.

Treinamento da Tripulação: a qualidade da tripulação modifica os testes em Navegação do piloto, e define o bônus de ataque do navio:

• *Tripulação verde* (sem treinamento, em geral plebeus ou personagem sem perícias próprias): -1 em testes de perícia e FA-2.

• *Tripulação treinada* (especialistas e combatentes): nenhum redutor e nem recebe bônus da FA.

• *Tripulação veterana* (especialistas e combatentes com certa experiência marítima): +1 em teste de perícia e FA+2.

• *Tripulação de elite* (os melhores especialistas e combatentes com vidas inteiras dedicadas ao mar): +2 em testes de perícia e FA+5.

Deslocamento: o deslocamento do navio segue a mesma regra do deslocamento de criaturas. (*Manual 3D&T Alpha, Pág. 69).*

Pontos de Vida: Determinam o quanto o navio pode agüentar antes de afundar.

Reparos: todo a embarcação é considerada um Construto, por esse motivo, só poderá recuperar PVs através de concerto (alguém que possua a perícia Máquinas pode fazer um teste de H+1 para restaura 1 PV em meia hora. Em caso de falha, uma nova tentativa vai consumir mais meia hora. A critério do mestre, o conserto pode levar 8 horas sem testes), ou através da magia Consertar.

Armamento: navios de tamanho Grande não carregam armas próprias. Navios maiores têm certo número de espaços para balestras ou canhões em seu convés. Um navio Imenso, por exemplo, pode conter até oito balestras ou quatro canhões. Um navio também pode ser equipado com um aríete na proa, para ataques de carga (veja adiante).

Pilotagem e Combate

Manobrar um navio é o mesmo que comandar um aliado (*Manual 3D&T Alpha, Pág. 72*), com a diferença que exige testes de Navegação (da perícia Máquinas). O teste irá recebe modificadores conforme a tripulação.

Ataques a Navios: Combate entre navios é muito parecido com qualquer combate normal. Os tripulantes podem atacar navios (ou tripulantes) próximos com sues próprios ataques à distância (seja com armas ou magia), ou então com as armas do próprio navio (balestras e canhões). Estas armas são descritas no capitulo "Armas".

Iniciativa: um navio tem a iniciativa tirada a partir da Habilidade de seu piloto. Caso não haja ninguém navegando, aquele navio será o ultimo na rodada.

Ataque de Carga: um navio pode fazer um ataque de carga avançando contra um alvo para destruí-lo. Esse é um ataque considerado corpo-a-corpo (utilizando a Força para somar a FA). Tanto o navio atacante quanto o alvo sofrem o mesmo dano. Navios equipados com aríetes sofrem apenas metade do dano quando fazem um ataque de carga.

Personagens em Navios: lutar a bordo de um navio em movimento pode ser difícil. Os personagens sofrem um redutor de -1 para realizar suas ações. Um navio afundando (com PVs abaixo da Resistência) aumenta o redutor em -2.

Quando um navio sofre dano, o balanço dificulta a conjuração de magias. Conjurar uma magia em um navio que sofreu dano na rodada anterior exige um teste de Habilidade. Um navio afundando (com PVs abaixo da Resistência) causa um redutor de H-1.

Embarcações Mais Comuns

Abaixo estarão listadas as embarcações mais comuns. Lembrando que essas embarcações não estão com nenhum tipo de armamento, ficando a cargo do mestre ou jogadores a decidir como melhor será sua embarcação.

Canoa: construída a partir de um único tronco de árvore, é talvez a embarcação mais simples de todas. Use estas estatísticas também para botes.

F0, H0, R1, A0, PdF0, 5 PVs e 5 PMs

Embarcação Grande; Tripulação mínima 1, total 4.

Jangada: barco típico de pescadores, com uma vela e remos.

F0, H0, R2, A0, PdF0, 10 PVs e 10 PMs.

Embarcação Grande; Tripulação mínima 1, total 4.

Barcaça: este pequeno navio tem um único mastro, de vela quadrangular, e alguns remos para suplementar a força da vela. Pode navegar em rios e mar aberto.

F0, H0, R2, A1, PdF0, 10 PVs e 10 PMs.

Embarcação Enorme; Tripulação mínima 1, total 10.

Veleiro: com três mastros de velas quadrangulares, é o típico navio de viagem, muito popular entre mercadores.

F0, H0, R2, A2, PdF0, 10 PVs e 10 PMs.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30.

Galé: esta embarcação comprida e estreita tem um mastro, mas é impelida basicamente por remos. Típico navio de guerra, usado tanto pela marinha quanto por piratas.

F0, H0, R2, A2, PdF2 (Perfuração), 10 PVs e 10 PMs. Tiro Múltiplo.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40.

Caravela: seus três mastros usam grandes velas triangulares, que são melhores para regiões onde os ventos são desconhecidos. Por essa razão a caravela é favorita para desbravar mares inexplorados.

F0, H0, R4, A3, PdF0, 20 PVs e 20 PMs.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30.

Trirreme: com um mastro e três linhas de remos em cada lado, é muito usado na marinha de Tapista. Os remadores normalmente são escravos, acorrentados aos remos.

F2 (Contusão), H0, R2, A2, PdF0, 10 PVs e 10 PMs. Aceleração.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40.

Drácar: o drácar se parece com um galé (comprido e estreito, com um mastro e remos), mas apresenta uma cabeça de dragão ou outro monstro na proa, e um alongamento na popa imitando a cauda da criatura. É usado por salteadores, e tem essa aparência para assustar suas vítimas.

F0, H0, R3, A2, PdF0, 15 PVs e 15 PMs. Monstruoso.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 40.

Junco: navio rápido e estável, graças às suas velas divididas horizontalmente por ripas de pau. Era usado pela marinha e mercadores de Tamu-ra; hoje, alguns escombros de juncos podem ser visto perto da ilha, corrompidos pela Tormenta...

F0, H0, R3, A2, PdF0, 15 PVs e 15 PMs, Aceleração.

Embarcação Imensa; Tripulação mínima 5, total 30.

Nau: embarcação grande, com três mastros e castelo de pro e de popa.

F0, H0, R4, A3, PdF0, 20 PVs e 20 PMs.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 100.

Galeão: uma evolução da nau, possui seis conveses e quatro mastros. Não há embarcação maior nos oceanos de Arton!

F0, H0, R5, A4, PdF3 (Esmagamento), 25 PVs e 25 PMs. Tiro Múltiplo.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 150.

Quinquirreme: versão maior do trirreme. Também tem três linhas de remos, mas os remos de cima são maiores, e impulsionados por três escravos cada. Além disso, o quinquirreme tem uma torre para canhões no centro do convés.

F0, H0, R3, A3, PdF2 (Esmagamento), 15 PVs e 15 PMs. Tiro Múltiplo e Aceleração.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 130.

Bravado: o famoso navio de James K. é um galeão conhecido em todo o Mar Negro, pela fama de seu capitão e por ser entupido de canhões.

F0, H0, R5, A4, PdF5 (Esmagamento), Tiro Múltiplo, Aceleração, Boa Fama.

Embarcação Colossal; Tripulação mínima 15, total 200 (Elite).

Seu Próprio Navio

Para construir sua própria embarcação, primeiro escolha o tamanho isso irá determinar o custo em PEs e a quantidade de Pontos na qual seria construido seu navio.

- *Navio Grande,* 10 PEs, 5 Pontos.
- *Navio Enorme*, 15 PEs, 7 Pontos.
- *Navio Colossal,* 20 PEs, 10 Pontos.

Após escolher o tamanho, preencha a ficha normalmente. Lembrando que um navio é um veiculo, ele não poderá possuir pontos em Habilidade (já que o navegador ira "empresta" sua habilidade para navegar o navio).

Ao escolher possuir pontos em Força ou Poder de Fogo, lembrar que sempre os seus danos serão baseados em Esmagamento ou Perfuração (para Poder de Fogo) e Contusão (para Força). O jogador poderá escolher outras formas de causar dano, desde que tenha a aprovação do mestre.

Com já foi ditos antes, todos os navios são considerados Construtos, por esse motivo, so podendo recuperar Pontos de Vida através de concertos.

Itens Mágicos

Balas do Rancor (50 PEs)

É costume entre alguns pistoleiros dizer que carregam uma bala com o nome de um inimigo escrito. No caso das *balas do rancor*, isso é literalmente verdade.

Uma *bala do rancor* é um item de uso único, feito especialmente para um alvo em particular. Quando disparada contra esse alvo, o tiro é tratado como um acerto crítico e considera o alvo como indefeso (ignorando a Armadura na FD). Caso a vítima sobreviva, deve ser bem-sucedida em um teste de R-1 ou seu espírito será destruído, não apenas matando-a, mas também impedindo sua ressurreição e seu descanso nos Reinos dos Deuses. Apenas um Desejo pode restaurar uma vítima desta magia.

Uma *bala do rancor* deve ser preparada para um tipo ou subtipo de criatura (assim como uma arma mágica *anti-inimigo (Manual 3D&T Alpha, Pág. 120)*, ou para uma criatura ou pessoa específica (cujo nome deve ser conhecido).

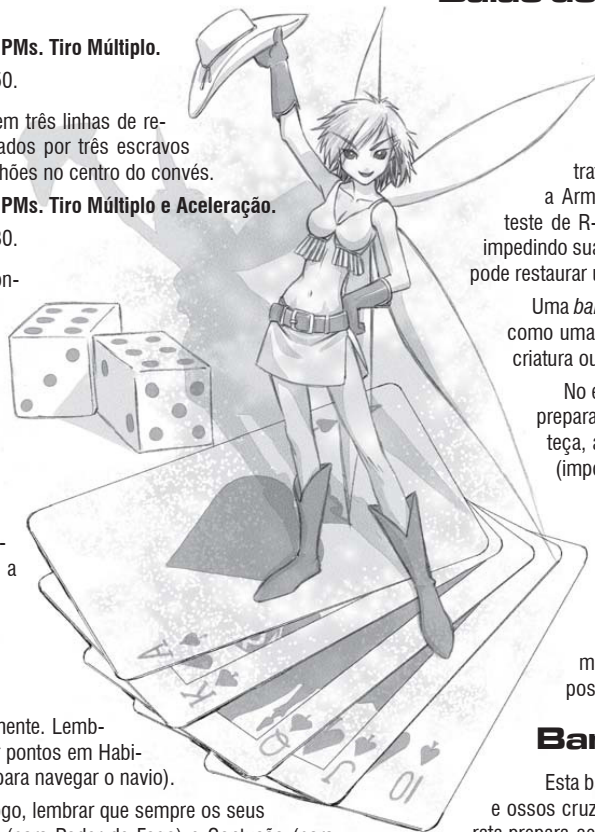
No entanto, o efeito mais impressionante (e enervante) de uma *bala do rancor* preparada para uma única pessoa, é quando seu atirador *erra*. Caso isso aconteça, a bala simplesmente corrige a direção e acerta a vitima automaticamente (impossibilitando o teste de esquiva).

Portas trancadas, paredes e outras proteções mundanas não podem deter uma *bala do rancor* (mas o alvo ainda precisa esta no campo de visão do atacante na hora do disparo). Uma bala preparada para um tipo ou subtipo de criatura (e não para uma pessoa ou criatura em particular) não persegue sua vítima ao errar.

Achar uma pessoa que possa criar uma *bala de rancor* é extremamente rara. E, além disso, o comprador precisa ter um bom motivo para possuir uma.

Bandeira de Abordagem (15 PEs)

Esta bandeira apresenta o *Jolly Roger*, símbolo clássico dos piratas: uma caveira e ossos cruzados sobre um fundo negro. A bandeira é hasteada quando um navio pirata prepara-se para atacar outra embarcação, como um aviso: aqueles que se renderem serão assaltados ou vendidos como escravos, e seus capitães andarão na prancha.

A *bandeira da abordagem*, quando hasteada em uma embarcação, afeta todos que não estejam a bordo (e que consigam vê-la) com um efeito idêntico à magia *pânico*.

Bandeira Sangrenta (15 PEs)

Muitas histórias são contadas no Mar Negro sobre o poder das bandeiras piratas, sobre como suas tripulações lutam com valentia e força redobrada.

A *bandeira sangrenta* não tem a aparência tradicional bandeira pirata de ossos cruzados – toda vermelha, ela significa luta até a morte, sem rendição e sem prisioneiros. Quando é hasteada em um navio (o que requer três turnos), cada membro da tripulação presente age como se estivesse com a desvantagem Fúria ativada.

Tripulantes que não desejem entrar em fúria devem ser bem-sucedidos em um teste de Resistência. Aquele que hastear a bandeira (normalmente o capitão do navio) pode evitar a fúria voluntariamente sem precisar de um teste de Resistência.

Cinturão do Butim (10 PEs)

Nos mares bravios, um pirata agarra toda a pilhagem que conseguir. Enquanto a maioria dos aventureiros tem uma coleção limitada de itens mágicos, presentes de reis agradecidos ou relíquias de inimigos derrotados, os piratas enchem os bolsos com tudo que conseguem roubar, e não são particularmente seletivos. Além disso, piratas são famosos por andar carregados de quinquilharias — brincos, anéis, chapéus, bandanas... todos usados em lugares errados!

O *cinturão de butim* é um cinto de couro trabalho com imitações de pedras preciosas, bordado em fios coloridos, pequenos ossos e rebites de metal. Ele concede ao usuário a capacidade de utilizar *qualquer* outro item mágico em *qualquer* espaço do corpo.

Por exemplo, um pirata pode já possuir anéis mágicos em ambas as mãos, mas também pendurar mais um na orelha, no nariz ou guardá-lo dentro do chapéu. Pode usar um colar mágico no pescoço, e enrolar outro no pulso ou tornozelo. Pode até mesmo calçar botas mágicas, e pendurar um segundo par no pescoço!

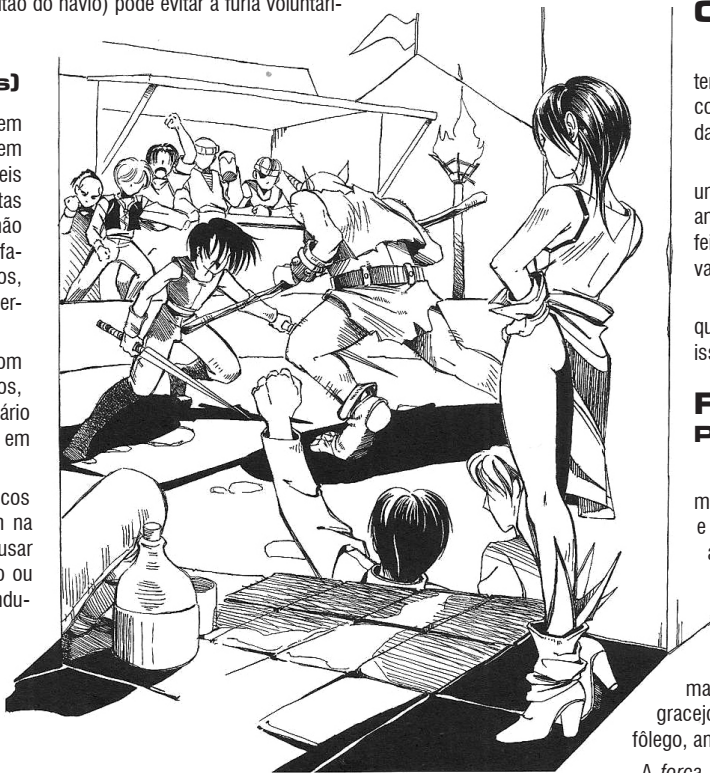
O *cinturão do butim* não permite, no entanto, que um mesmo espaço do corpo seja ocupado por mais de um item (você não pode ter um colar e um par de botas no pescoço ao mesmo tempo).

Chapéu Sombrio (20 PEs)

Os mais durões criminosos e piratas usam grandes chapéus, que escondem seus olhos sob uma sombra sinistra. O *chapéu sombrio* é feito especialmente para eles.

O usuário do *chapéu sombrio* mantém os olhos de boa parte do rosto encoberto por sombras, tornando impossível ver sua expressão com clareza e fazendo seu aspecto mais ameaçador, concedendo as seguintes habilidades:

• Um bônus de +2 nos teste de Lábia, Intimidação e Sedução.

• Imunidade a ataques e magias que cegam, ofuscam ou depende de contato visual (como o olhar de uma medusa ou basilisco).

Coldre Inquieto (10 PEs)

Muitos pistoleiros ficam nervosos quando passam muito tempo sem travar um duelo. Suas mãos tremem e os dedos coçam para tocar de novo o gatilho. Talvez o mesmo seja verdade de seus equipamentos.

O *coldre inquieto* é usado como um cinturão, guardando uma pistola na cintura do usuário. Você ganha uma ação extra antes do primeiro turno de um combate. Esse ataque deve ser feito apenas com a pistola e não poderá ser utilizada nenhuma vantagem ou qualquer coisa que consuma PMs.

Alguns dizem ainda que o *coldre inquieto* sussurra para que as armas sejam puxadas a cada instante; a maioria diz que isso é uma desculpa para o pavio-curto de certos pistoleiros...

Forca Bem-Humorada (15 PEs)

Dizem que os maiores piratas e pistoleiros perdem todo o medo. Após sobreviver a tantos duelos, abordagens, tiroteios e emboscadas, escapar de tantos linchamentos e estar com a corda no pescoço tantas vezes, nada mais é capaz de assustá-los. De fato, muitos exigem o assim-chamado "humor do cadafalso", rindo e fazendo piadas mesmo nas piores situações.

A *forca bem-humorada*, dizem as lendas, foi usada para matar (finalmente) um desses durões destemidos, que disse um gracejo e fez uma proposta indecente a uma donzela com seu último fôlego, antes de dançar na ponta da corda.

A *forca bem-humorada* é um laço de forca aparentemente comum, cortado logo acima do nó. É usada no pescoço, como se fosse um colar (e

bastante notável). Seu usuário torna-se imune a efeitos de medo, mágico ou não — incluindo tentativas de Intimidação e até mesmo a insanidade da Tormenta!

Gancho do Bucaneiro (10 PEs)

Para ser ativado, este item mágico deve substituir uma mão natural do usuário (já amputada anteriormente, ou removida agora para a utilização do item). O processo requer um teste de bem-sucedido de Medicina e causa um redutor de R-1 (afetando a quantidade de Pontos de Vida) temporariamente.

O *gancho do bucaneiro* não pode ser usado com uma mão natural, para empunhar armas ou conjurar magias. No entanto, uma vez implantado, ele oferece um bônus de FA+2 em ataques baseados em Corte (gancho) e também oferece as seguintes habilidades:

- Um bônus de +3 em testes de Escalar.
- Quando usado para atacar um alvo indefeso, acrescenta FA+3.

A Mão do Morto (30 PEs)

Apesar do que o nome sugere, este artefato menor não é realmente uma mão humana, mas sim uma "mão" de cartas de Wyrt (um jogo de azar praticado pela nobreza de Ahlen).

Diz a lenda que um grande pistoleiro e jogador morreu com estas cartas na mão. Quando isso aconteceu, a *Mão do Morto* tornou-se um item mágico poderoso, protegendo seu usuário, mas também atraindo certa dose de azar e incerteza. Quem não gosta de brincar com a sorte logo trata de se desfazer destas cartas...

A *Mão do Morto* é composta por cinco cartas de Wyrt. Cada carta tem um poder específico e pode ser usada uma vez por dia. Usar uma carta ao acaso requer um movimento (e o resultado no dado indicará qual carta foi escolhida, caso seja um resultado 6, o jogador deverá jogá-lo novamente), enquanto escolher a carta certa requer uma ação.

Os poderes das cartas são os seguintes:

1 — O Cetro: Restaura todos os PVs do usuário.

2 — A Coroa: Cria uma copia exata do personagem, que será controlado pelo próprio jogador como um aliado. Mas, caso chegue a 0 PVs ele irá desaparecer completamente.

3 — A Moeda: Causa 3d de dano no oponente a escolha do jogador.

4 — A Rosa: Conjura a magia A Aporriação de Nimb sobre o oponente (a magia tem duração de 1d turnos).

5 — A Máscara: O personagem recebe um bônus de +2 em Força, Habilidade, Resistência (que influenciara temporariamente nos Pontos de Vida e Magia), Armadura ou Poder de Fogo (a escolha do jogador), durante 1d turnos.

No entanto, Wyrt é jogador com cartas e também dados. Ao sacar uma carta, o mestre deve jogar 1d. Caso o resultado seja par (2,4 ou 6), a carta oferece o efeito desejado. Mas caso seja impar (1,3 ou 5), os efeitos são bem diferentes:

1 — O Cetro: Os Pontos de Vida do usuário caem pra 1.

2 — A Coroa: Cria uma copia exata do adversário, que será controlada pelo mestre. Caso chegue a 0 PVs ele irá desaparecer completamente.

3 — A Moeda: O usuário recebe 3d de dano.

4 — A Rosa: Conjura a magia A Aporriação de Nimb sobre o usuário (a magia tem duração de 1d turnos).

5 — A Máscara: O Personagem recebe um redutor de -2 no atributo que seria beneficiado pelo poder, durante 24 horas.

Olho Farejador (5 PEs)

Quando certa pessoa falou que o nome deste item não fazia sentido, seu usuário tratou de matar o cão sarnento que disse tal asneira, e ninguém nunca mais expressou a mesma opinião.

Para ser ativado, este item mágico deve substituir um olho natural do usuário (já perdido anteriormente, ou removido agora para a utilização do item). O processo requer um teste de bem-sucedido de Medicina e causa um redutor de R-1 (afetando a quantidade de Pontos de Vida) temporariamente.

O olho farejador é um olho artificial feito de vidro. Ele não apenas oferece visão normal ao usuário, mas também permite que consiga detectar tesouros nas proximidades.

O usuário sabe dizer se existe algum tesouro escondido na área (um aposento, masmorra ou cidade), sendo que "tesouro" é qualquer item ou porção de itens valiosos que não esteja sendo carregado por nenhuma criatura. O olho não diz a direção, distância, valor e outras informações sobre o tesouro, apenas sua presença.

Perna de Pau Cambaleante (5 PEs)

Para ser ativado, este item mágico deve substituir uma perna natural do usuário (já amputada anteriormente, ou removida agora para a utilização do item), logo abaixo do joelho. O processo requer um teste de bem-sucedido de Medicina e causa um redutor de R-1 (afetando a quantidade de Pontos de Vida) temporariamente.

O deslocamento do usuário não é afetado pela perna de pau cambaleante, ainda que ele pareça mancar levemente. O item concede um bônus de H+2 apenas para situações de corrida, fuga e perseguição (mas não esquivas).

Pintura de Guerra Élfica (5 PEs cada)

Embora este não seja um item mágico comum a piratas ou pistoleiros, muitas vezes estes fanfarrões se envolvem com elfos selvagens que o utilizam.

A *pintura de guerra élfica* tem uma origem triste. Quando viram sua gloriosa cidade destruída

e perderam sua sociedade sofisticada, muitos elfos reverteram ao barbarismo. Abraçaram seu lado mais selvagem, sua antiga ligação com a natureza. Hoje, são caçadores e rastreadores furtivos, mestres no uso do arco e machadinha, e desconfiados dos povos civilizados — embora ocasionalmente acabem agindo ao lado daqueles que conquistam sua confiança.

Quando aplicada sobre o rosto, a *pintura de guerra élfica* oferece (conforme o tipo) os seguintes benefícios:

- *Agilidade felina:* os mesmos benefícios da vantagem Aceleração.
- *Astúcia da raposa:* bônus de H+1.
- *Esplendor de águia:* Sentidos Especiais: Visão Aguçada, Radar e Ver o Invisivel.
- *Força do touro:* bônus de F+1
- *Sabedoria da coruja:* bônus de +2 em testes de qualquer perícia.
- *Vigor do urso:* bônus de A+1

Pistola da Última Chance (20 PEs)

Durões das planícies fazem piadas sobre os pistoleiros de Smokestone e suas pistolas "milagrosas", que podem disparar muitas vezes sem recarregar e sempre têm uma "última bala" no momento certo.

A pistola da última chance prova que as histórias têm fundamento. Esta pistola parece normal, mesmo submetida a um exame cuidadoso, mas pode disparar uma bala extra mesmo depois de vazia. Em termos de regras, a pistola da última chance concede um ataque "extra" com a mesma FA anterior. Esse novo ataque acerta automáticamente o usuário (caso o ataque original também acerte) e o usuário poderá defender normalmente esse novo ataque.

O tiro adicional é sempre igual à ultima bala que estava carregada na pistola (portanto, caso seja uma bala mágica ou especial, seus efeitos se aplicam de novo).

Existem versões mais raras e valiosas destas pistolas, com duas balas extras.

Sol Vigilante (Apenas Xerifes de Azgher)

O símbolo dos xerifes de Azgher é uma insígnia feita de ouro, em formato de sol. Mais que apenas a marca de Azgher, o sol vigilante é um item de poder, que auxilia os xerifes na tarefa de achar e punir os culpados.

O sol vigilante é usado como um broche, e concede ao usuário as seguintes habilidades:

- Você sabe se alguém está mentindo. Você pode usar esse poder três vezes ao dia.
- Um bônus de +2 em testes de Intimidação, Rastreio e Interrogatório.
- Um bônus de +3 no teste de iniciativa. Ativar esta habilidade requer uma ação (fora do combate) e um comando de voz escolhido por cada xerife, normalmente uma frase como "Pare em nome de Azgher!" ou "Mãos ao alto, desgraçado!"

Tapa-Olho do Amotinado (10 PEs)

Contra roubos, motins, pretensos amigos e multidões enfurecidas em perseguição, piratas e pistoleiros precisam de olhos atrás da cabeça!

Alguns dizem que piratas usam um tapa-olho mesmo quando têm dois olhos saudáveis, por uma questão estética, ou ainda para facilitar a visão noturna (absurdo!). a verdade é que usuário do *tapa-olho do amotinado* não interfere com a visão normal e, além disso, permite enxergar em todas as direções, oferecendo as seguintes habilidades:

- O usuário nunca é considerado um alvo surpreso.
- Visão Aguçada, Radar e Ver o Invisível.

O Tibar Furado (-5 PEs)

Muitos piratas e pistoleiros morrem pelas razões mais estúpidas; disputas de jogo, comentários equivocados, rivalidades sobre mulheres ou simples mau humor. Mas há uma história sobre um pistoleiro morto por uma dívida miserável: apenas um Tibar de cobre. O credor matou-o a sangue frio, com um tiro pelas costas, apenas para descobrir mais tarde que o homem tinha a moeda de Tibar no bolso, e planejava pagá-lo. O Tibar ficou furado pelo tiro, e o espírito vingativo do pistoleiro assassinado amaldiçoou a moeda.

O Tibar furado é um artefato maldito. Aquele em posse da moeda atrai a inimizade de todo pistoleiro, duelista ou outro tipo de criminoso fanfarrão que encontrar. Pistoleiros sentem um desejo irrefreável de duelar contra o dono do Tibar furado, seja para provar sua superioridade, ou por ofensas imaginárias (ou reais). Resistir ao impulso de atacar o portado da moeda requer um teste de R-1.

O Tibar furado pode ser usado para qualquer transação comercial, mas voltará magicamente ao bolso do dono até que a maldição seja removida. Ele então acabará nas mãos de outro infeliz, que atrairá o instinto assassino dos durões das planícies.

Parte 2
As Ilhas Piratas

Para sua Excelência, Lorde Godfrey Hogarth, o primeiro de seu nome, mui digno regente de Collen.

Meu lorde,

Inicio aqui a missão que Vossa Excelência me designou. Devo dizer que me sinto por demais honrado com tamanha confiança, e juro não decepcioná-lo. Sei muito bem que os costumes de nosso reino tornam o povo independente, e que Vossa Excelência não é, de maneira alguma, um regente autoritário. Collen é mesmo uma terra abençoada com paz e visão. No entanto, vejo como meu Lorde foi sábio em solicitar uma investigação mais a fundo sobre os piratas do Mar Negro.

É fácil ver que nossa cidade de Var Raan tem reputação como antro de pirataria (já tendo abrigado, dizem, o infame Sig Olho Negro) e, possivelmente, ligações com as Ilhas Piratas. E a humilde não me impede de dizer, meu Lorde, que eu, Sillas Rummworth, sou o mais indicado à tarefa. Pois meus olhos, benção de ter nascido em Collen, permitem que enxergue com clareza, mesmo no mais completo escuro, e com facilidade através de frestas e pequenos buracos.

Irei aqui coletar todas as informações sobre os piratas, meu Lorde, sobre suas terras e suas habitações, como um espião, como uma sombra de olhos vivos. Mandarei missivas com meus relatórios sempre que puder, mantendo Vossa Excelência informada. Como agente da Coroa (mesmo que meu Lorde não use coroa ou pompas, em sua humildade), irei expor aos olhos do Reinado toda a verdade sobre as Ilhas Piratas.

Perdoe-me se, em algum momento, este servor repetir informações que Vossa Excelência já conhece. Faço-o no intuito de entregar toda a informação, reunindo-a em um único compêndio relacionando os fatos.

Não peço que me deseje sorte, meu Lorde, pois sei que Khalmyr e o Oceano olham por

mim. Agora, vestirei os trajes rudes dos bucaneiros, e voltarei à persona de vilão dos mares. Até breve, meu Lorde, e aguarde meu próximo comunicado.

Arton não é um mundo de grande atividade marítima. Suas principais formas de comércio são as caravanas terrestres e as grades feiras. Isso, claro, sem levar em conta a cidade-mercado voadora de Vectora.

A navegação em Arton é em geral realizada pelo sistema de cabotagem (à vista de costa). Raras são as embarcações que desafiam o mar aberto. Primeiro, por que é difícil escapar de tempestades em alto-mar; e segundo, por que pouco se conhece sobre as criaturas que ali vivem.

Normalmente, as cidades costeiras mantêm alguns navios patrulhando suas águas. Os portos mais conhecidos no Reinado são Calacala, Malpetrim e Luvian. Outros portos como Trodaar e Hillar (em nosso próprio reino de Collen) também são considerados importantes, embora pequenos.

Correntes marítimas circundam todo o continente, e bons capitães aprendem a usá-las em seu proveito. Um segredo pouco conhecido é que as famosas Águas Mágicas de Arton (onde pessoas podem respirar normalmente mesmo debaixo d'água) seguem mais ou menos o mesmo trajeto destas correntes, tornando possível prever sua localização. Também é possível que algum navio utilizando-se destas correntes acabe por "pescar" em suas redes algum grupo de aventureiros por engano...

Não se conhece ninguém que tenha circunavegado Arton. Aqueles que transitam nas águas ocidentais do continente desconhecem as águas orientais, assim como suas correntes, e cartas cartográficas. Um pirata famoso no Mar Negro é um desconhecido no Grande Oceano.

Existem rotas marítimas de comercio, mas não são utilizadas com muita freqüência. Os mares artonianos são hostis, difíceis de navegar e, ainda por cima, não levam aos maiores centros econômicos do Reinado, bem encravados no coração do continente. Portanto, não há grandes potencias navais em Arton.

Tapistas e seus minotauros gabam-se de manter uma esquadra bem armada patrulhando suas águas na costa oeste do Reinado e no Rio dos Deuses. (Oh, bem... na verdade os minotauros gabam-se de praticamente tudo!)

Sobre os mares orientais do mundo, pouco se sabe. Mas é fato conhecido que, há pouco mais de dois anos, navios de terras estrangeiras de um continente arquipélago formados por incontáveis ilhas, acessíveis apenas por mar. Portanto, ao contrário dos povos do Reinado, são navegantes extraordiários.

Ainda assim, diversas historias assustam aqueles que se arriscam a desafiar o Grande Oceano, o Mar Negro (Entre Galrasia e o continente) e o Mar do Dragão Rei (entre Khubar e o continente), monstros terríveis e gigantescos, elfos-do-mar hostis, correntes traiçoeiras, recifes escarpados ameaçam os barcos que ousam levantar suas âncoras. Assim, as águas de Arton não se destinam a comerciantes e outros viajantes comuns. Elas são território de aventureiros.

E entre eles, dói-me dizer, ninguém se compara aos piratas.

"Dói-me dizer?" Que espécie de sicofanta apalermado escreveu isso?!

É meu dever e obrigação como lorde piara do Mar Negro corrigir as prosopopéias escritas por esse tal Sillas Rummworth. Apenas eu, James K., terror ods mares e narrador de baladas épicas, escritor e poeta sem igual ou rival, posso realizar tal feito! Foi mesmo o nariz dos deuses quem botou esses escritos sem brilho em minhas mãos. Pois assim dessa forma, vou estar a descrever as Ilhas Piratas como só um bucaneiro das palavras pode fazer!

A partir do começo inicial, pode-se dizer, escrever, gravar em pedra, gritar, cantar ou demonstrar qualquer forma existente ou que venha a ser criada que as Ilhas Piratas são ilhas. Nelas, vivem piratas. Ilhas são pedaços de terra cercados de água. Mas não pedaços pequenos, como quando você joga um torrão de terra num lago. Pedaços grandes. Cercados de água salgada. Ou doce. Ou mágica. Mas também grande.

Piratas são pessoas que praticam a pirataria, num estilo de vida piratesco, fazendo todo tipo de práticas piratas, como verdadeiros bucaneiros, numa vida de corsário, mas sem permissão de regente nenhum, ou seja, como piratas.

Nota: enviar aqueles parágrafos anteriores para publicação na Gazeta do Reinado, já que é uma de minhas maiores e melhores obras-primas até agora.

Refúgio Fora-da-Lei

A pirataria sempre foi um meio de vida (embora ilegal) para muita gente nas cidades e reinos portuários. Os minotauros já a praticavam, e até hoje ainda pagam corsários em seu reino. Tamu-ra tinha também seus bucaneiros, antes de ser destruída pela Tormenta.

Nas ilhas que ficam entre Galrasia e as Ilhas Flok, bem ao sul do Mar Negro. Formou-se a Irmandade Pirata. Um porto livre para qualquer bucaneiro ou ladrão dos mares comerciar seus espólios. Pois nenhuma nação do Reinado com acesso a essas águas tem barcos ou homens suficientes para atacar os piratas, ou patrulhar suas ilhas — mesmo que soubessem onde, exatamente, fica esse refúgio.

Os mapas marítimos da região são imprecisos, e tentativas de localizar o esconderijo falharam, pois a Irmandade construiu sua base (acidentalmente) sobre restos de uma civilização muito antiga. Trata-se, possivelmente, dos mesmos misteriosos seres que ergueram a Torre da Morte no coração da Galsaria, assim como outras ruínas existentes no assim chamado Mundo Perdido.

Assim, experimentos místicos realizados por esse povo antigo resultaram em algum tipo de emanação arcana, que dificulta ou impede o uso de magia para detectar ou observar o local.

O arquipélago em si é protegido por águas rasas traiçoeiras, com recifes e bancos de areia escondidos. Somente um navegador muito audacioso e muito experiente poderia enfrentar estes estreitos, e nenhum barco de guerra (geralmente pesados e lerdos) passaria por aqui sem sofrer

avarias no casco e afundar.

Na maior ilha está Quelina, a “capital” desse porto seguro pirata.

Sim, meu Lorde, temo que o que acabei de escrever seja a triste verdade. O Reinado tem pouca chance de localizar ou, uma vez que consiga, atacar as Ilhas Piratas. Os deuses, por alguma razão, parecem ter sorrido aos bucaneiros, abençoando-os com a sorte da tal civilização antiga que acaba protegendo-os. Sinto minhas pupilas encolherem-se ao pensar que sou um dos poucos agentes do Reinado aqui infiltrado. Estarei eu destinado a realizar o maior feito de espionagem dos mares?

“Pupilas se encolherem”?! Francamente! Muito melhor e mais arrojado seria “sinto as raízes de meus cabelos, em toda a região acima das orelhas, arrepiarem-se, como se fosse um gato jogado no mar que sobreviveu por milagre, acabou perto do mar de novo, por azar foi ameaçado de ser jogado no mar de novo e ficou arrepiado”.

Hah! Os dotes literários do capitão James K. fazem chorar os bardos de todo o Reinado!

Antigo Lugar

Devo dizer que muito do que relato agora é mera especulação, embora acurada, até onde pude verificar.

Séculos atrás, as ilhas que hoje abrigam o reino pirata sediavam um estranho culto que adorava a escuridão e as estrelas, criando estranhas pirâmides e fazendo sacrifícios humanos para agradar seus deuses. Os reis-sacerdotes desse culto praticavam feitiçaria em criptas escondidas do sol, matavam seus escravo em altares de pedra e atiravam-nos em poços profundos (chamados de cenotes, de acordo com os textos antigos), que acreditavam ser portões para um vasto mundo subterrâneo.

Talvez esses adoradores tenham desagradado sua divindade, pois uma grande catástrofe atingiu as ilhas. Ondas enormes e erupções vulcânicas irromperam, aniquilando todos os maléficos cultistas. Restaram ruínas espalhadas pelas ilhas.

Então, há pouco mais de cindo décadas, um bando de piratas em fuga embrenou-se entre as ilhas desse pequeno arquipélago. Embora muitas embarcações tenham afundado nos recifes, uma delas conseguiu aportar na ilha maior.

O capitão e sua tripulação desembarcaram na praia entre as escarpas, em busca de víveres. Encontraram as habitações dos antigos nativos, incluindo templos e casas em bom estado, que poderiam ser utilizados. Descobriram também dois grandes poços que continham água potável, além de um grande suprimento de caça e frutas.

O capitão, Alrad Mão-de-Ferro, ficou exultante. Não apenas encontrara o perfeito esconderijo, mas também um porto seguro e escondido do resto de Arton.

Os piratas ficaram consertando e alterando algumas das construções, e explorando as águas traiçoeiras do arquipélago. Depois de algum tempo, Alrad conhecia as ilhas como a palma de sua mão, e começou a atacar a costa do Reinado.

Foram anos dourados para a pirataria; Alrad surgia, saqueava navios e cidades costeiras, e desaparecia em alto-mar. Ninguém sabia de seu paradeiro, e seu navio não era encontrado em nenhum porto do continente. Alrad Mão-de-Ferro foi um dos maiores (e mais ricos) piratas de Arton.

Outros piratas tentaram desvendar o segredo do capitão (por curiosidade e ganância), seguindo-o pelo arquipélago. Alguns afundaram nos rochedos e outros foram abordados pelo próprio Alrad. Os que conseguiram chegar ao seu esconderijo foram capturados ou tiveram seus navios afundados.

Alrad se auto-proclamou “Rei Pirata das Águas do Mar Negro”. Noticias chegavam aos portos de Arton sobre um refúgio para todo pirata que pagasse tributo ao rei Mão-de-Ferro; um lugar onde negociar qualquer pilhagem sem se preocupar com a lei. Além de piratas, também taberneiros, cortesãs, comerciantes, construtores de barcos, aventureiros e mesmo um ou dois cronistas partiram para arquipélago, fascinados pela promessa de glória e ação.

As antigas ruínas foram reformadas, docas foram construídas e habitações levantadas. Alguns piratas mais velhos se aposentavam nas ilhas, montando lojas onde vendiam produtos para a cidade e viviam no luxo. As muralhas foram reforçadas e vigias construídas. As ruínas viraram uma verdadeira capital e esta ganhou um nome – Quelina. Um lugar onde jóias principescas adornavam as prostitutas e os dedos dos bucaneiros.

Alrad se casou, aposentou-se e viveu como Rei Pirata até morrer de indigestão. O “reinado” passou para seus dois filhos, que dominaram Quelina até o advento da Irmandade.

A Irmandade

Ah! A Irmandade! O pacto mais nobre, mais honrado e legítimo de Arton! A Irmandade é como o vínculo que vincula duas pessoas nascidas da mesma mão e mesmo pai, que tenham sido criadas juntas, sem brigar muito, e que tenham formado um vínculo ao longo da vida! A menos que uma dessas pessoas seja uma pirralha insuportável, que deveria andar na prancha caso venha a pisar em meu convés de novo, ocasião na qual não criar-se-ia o vinculo de qualquer forma, e outra pessoa, que seria um terrível bucaneiro, seria tormentado pela sobrevivên-

Ilhas das Tartarugas

Quando o capitão Alrad Mão-de-Ferro aportou nas ruínas que futuramente seriam Quelina, encontrou grande quantidade de quelontes — espécie artoniana de grande tartaruga marinha pré-histórica — colocando ovos na praia local. Animal fácil de caçar e de carne saborosa, tornou-se logo o prat favorito dos piratas.

Esse nome chegou aos ouvidos de Alrad, que achou-o curioso e dispôs-se a chamar a cidade de Quelônia. O nome, porém, nunca pegou — mas sim como os piratas a chamavam, Quelina, que acabou ficando.

cia da primeira. Sim, a Irmandade!

Jade era uma jovem pirata meio-elfa. Seu verdadeiro nome foi esquecido durantes suas aventuras. Era conhecida pelos olhos verdes brilhantes, incrustados em um suave rosto emoldurado por longos cabelos dourados. Ainda assim, era uma bucaneira implacável. Juntamente com o anão Orontes, o minotauro Malthus, e os humanos Zabel e Melikos (este último tido como sanguinário e sádico além da conta), iniciaram um plano que abalaria o domínio dos filhos de Alrad sobre Quelina.

Os filhos de Alrad eram inexperientes e careciam do carisma do pai, comente vários deslizes. Um dos mais graves foi quando uma armada do Reinado conseguiu se aproximar perigosamente de Quelina. Os habitantes das ilhas (que não tinham fama de bondosos e complacentes com erros) ficavam a cada dia mais insatisfeitos com os dois regentes.

Com o tempo, Jade e seus amigos aliciaram outros capitães e conseguiram seu apoio. Os filhos de Alrad foram atacados em alto-mar, seus navios afundados e sua tripulação morta. Ambos foram levado para Quelina, onde foram desafiados formalmente pela liderança (isso não era necessário, mas Jade queria a população ao seu lado). Jade matou um dos irmãos enquanto Melikos cuidou do outro.

Os cinco resposáveis pela queda da Disnastia Alrad forjaram a Irmandade. Por decreto, todos os piratas eram agora irmãos de profissão, e tinham direito à liberdade de escolher a qual capitão se aliar.

Um conselho era mantido para administrar a cidade, seu porto e suas defesas, assim como coletar taxas, como as de embarque e refúgio. Todo o resto, no entando, ficava por conta das decisões de cada capitão ou pirata; que alvos atacar, que produtos comerciar, e assim por diante.

Periodicamente o conselho organizava ataques conjuntos a presas grandes ou bem vigiadas, e cada membro do conselho matinha um destacamento próprio de piratas leais que guardavam Quelina e o porto. Tal sistema perdura até hoje.

Surge James K.

Devo dizer que passei por apuros consideráveis durante a coleta das informações a seguir, meu Lorde. Na verdade, fui obrigado a chegar próximo do capitão James K., da Bravado, para recolher boatos e histórias a respeito de sua chegada. É um homem terrível, embora sedutor. Não tendo escolha, alistei-me em sua tripulação. Aprimeira missão à qual fui enviado envolvia a captura e venda de uma inocente garotinha para escravistas! Um homem sanguinário, meu Lorde, mas importante para as Ilhas Piratas.

James K.! O som de seu nome troveja como o céu da Tormenta que vermelheja! James K.! Eu, que afugento selakos, golfinhos, atuns e lambaris! Eu, que encanto donzelas com meus olhos e cabelos. James K.! A Tormenta vermelheja, eu azulejo.

O conselho era formado pelos cincos piratas originais ate cinco anos atrás. Foi quando surgiu o famoso pirata James K., um dos maiores e mais cureis espadachins de Arton. James nutria desavença pessoal por Melikos (ninguém sabe ao certo o motivo, e nem se arrisca a perguntar ao pirata).

James demonstrou seus sentimentos de modo bem claro: afundando o navio de Melikos ainda no porto e explodiu um de seus depósitos. Depois o desafiou para um combate e derrotou-o diante de toda Quelina, matando-o.

Aceito pela população que o adorava, James K. tomou o lugar de Melikos no conselho e mostrou-se um aliado ainda mais precioso, quando derrotou sozinho toda uma flotinha enviada por Tapista para destruir o antro dos piratas. O conselho concordou em manter James como membro, principalmente porque e foi considerado um verdadeiro herói pela população da ilha. Jade não apreciava muito a presença do jovem pirata, considerando-o muito arrogante e metido. Mas ela nunca o atacaria abertamente.

James, por sua vez, mantém respeitosa distância da capitã, reconhecendo especialmente o perigo que o braço direito oferece; Mino, uma jovem tamuraniana resgata por Jade. Silenciosa como uma estátua, mas letal como uma víbora.

Nos últimos anos, Zabel foi preso e executado por pirataria na cidade de Calacala, em Tapista, de sorte que o conselho ficou com um lugar vago. Jade tentou manipular os eventos para que um jovem capitão leal a ela tomasse o lugar de Zabel, mas James conseguiu colocar o corsário Badsim no lugar. Badsim é completamente devotado a James, considerando-o seu grande herói e amigo pessoal. Jade ainda não conseguiu engolir essa derrota política.

As Ilhas

Das ilhas que compõem o arquipélago, além de Quelina, apenas Dólias, Zullait e Maddowg são habitadas. Existem algumas outras menores, mas não parecem no mapa por serem pequenas e sem importância (os piratas as chamam de “montes de cascalho”). Elas fazem comercio com Quelina, reconhecendo-a como centro nervoso da região. Algumas dessas ilhas ainda contêm ruínas antigas não exploradas, e boatos dizem que tesouros preciosos e segredos arcanos estão lá enterrados (assim como algumas maldições...).

Devido às chuvas periódicas, enormes poços naturais surgiram nas ilhas – os cenotes. Com o efeito da erosão da rocha calcária, eles formam verdadeiras galerias subterrâneas, algumas submersas, outras não, interligadas. Correntes passam pelos cenotes e suas águas são potáveis.

As águas do arquipélago são rasas e escondem recifes e rochedos traiçoeiros. Os ventos mudam de direção rapidamente e as correntes são erráticas, esvaziando ou enchendo de acordo com a hora do dia. Dizem existir uma única rota segura (assim como os horários de que deve ser tomada) de Quelina para o Mar Negro, só conhecida pelo conselho. Outros piratas servem-se de rotas sinuosas para chegar até a cidade, e nenhuma grande fragata de guerra viaja com segurança por essas águas. Além desses obstáculos naturais, grande número de selakos (tubarões) e outras feras rondam as águas do arquipélago, ávidos por sangue e presas.

Talvez pelo fato de que antigamente as ilhas sediavam um séquito de feiticeiros, suas águas são carregadas de magia. Qualquer feitiço de detecção é alterado, corrompido e distorcido, tornando-se inútil. Isso ajuda a manter a verdadeira localização de Quelina em segredo.

Fala-se que o conselho teria um tratado com algumas tribos de elfos-do-mar, garantido seu apoio em tempos de grande necessidade. Aqueles que conhecem os selvagens e violentos elfos-do-mar afirmam que eles nunca compactuariam com piratas, nem com quaisquer povos do "Mundo Seco". Mas o boato não é desmentido (e nem confirmado) pelo Conselho.

Outros Piratas

Is piratas do Mar Negro estão longe de ser os únicos em Arton. Fala-se de um grupo de humanóides que ocasionalmente tenta pilhar a costa de Khalifor e não obtém muito sucesso. Não se sabe se estes humanóides estão ligados à Aliança Negra ou são fugitivos dela, mas seus ataques são erráticos e desorganizados. Não se conhece sua base, ou mesmo se têm uma.

Seguinte para nordeste e cruzando o cabo sul de Arton, pouco se conhece de nações marítimas ou antros de piratas até o istmo. A partir daí existem algumas bases piratas nas ilhas, que vão de Triunphus até a Colina dos Bons Halflings. As cidades costeiras de Hongari, por sua vez, desenvolveram certa atividade pesqueira. Embora os halflings sejam famosos por produzir tabaco, são raras suas embarcações que a transportam, devido principalmente à atividade de selakos e outras raças marinhas ainda mais perigosas.

Subino pela costa, algumas tribos das Montanhas Sanguinárias possuem tradição de embarcações, o que leva a algumas ocorrências de pirataria. Mas nada tão organizado quanto a Irmandade.

Os tamuranianos falam de certa tradição naval e até de alguns clãs que se estabeleceram em ilhas próximas. Mas, depois da vinda da Tormenta, raríssimas embarcações sobreviveram.

Também não podemos esquecer, claro, os Moreau, Povo ilhéu de tradição navegante, os homens-fera constroem e comandam seus navios com perícia dificilmente igualada em Arton – e seus piratas demonstram ser igualmente ferozes.

Curiosamente, o notório John-de-Sangue, um dos maiores piratas da história de ARton, não chegou a habitar as Ilhas Piratas. Alguns dizem que este capitão épico recusava-se a pisar em terra firma, fazendo dos navios seu lar. De qualquer forma, as nações marítimas do Reinado lamentam por isso – pois, após sua conversão de pirata a caçador de piratas, John-de-Sangue poderia ter acabado com o refúgio secreto.

Quelina, a Pérola do Mar Negro

É estranho dizer, mas os refúgios dos vilões dos mares têm certa beleza exótica. Exercem uma sedução traiçoeira mesmo sobre pessoas como eu, que desprezam os modos criminosos de seus habitantes.

Quelina é, devo admitir, quase paradisíaca, muito mais aprazível que diversas aldeias mais humildes do Reinado.

Meu consolo é que, embora os piratas possam viver bem, suas vidas tendem a encontrar um fim abrupto e violento, nos mares, capturados pelas autoridades ou traídos por seus colegas.

A cidade-porto de Quelina é banhada por águas azul-turquesa e rodeada por uma exótica vegetação tropical. Uma aparência pacata e tranqüila, que contrasta com a música emanando de suas tavernas e o ruído do estaleiro ao longe.

O aroma de tabaco e rum mistura-se às especiarias pilhadas, sempre à venda no mercado a céu aberto, enquanto navios armados balançam ao aconchego da maré nos portos. As ruínas reconstruídas são uma visão de tirar o fôlego do recém-chegado a Quelina, e algumas delas apresentam inscrições em pictogramas estranhos, ainda em tradução por alguns interessados.

Governo

A cidade é administrada por um conselho de cinco capitães piratas. Quem os escolhe é a própria população da ilha, e este posto dura toda a vida do capitão. Geralmente, se um membro do conselho morre em duelo, o vencedor recebe seu posto no conselho.

A função do conselho é basicamente administrar o porto e proteger a cidade. Todos os navios aportados pagam 5% de sua carga (ou do valor do navio) para o conselho e, a cada dois anos, os estabelecimentos comerciais da ilha pagam uma taxa de 5% de seus ganhos. Este montante é utilizado para cuidar de reformas no porto, nos estaleiros e qualquer outra necessidade de Quelina. Muitas vezes, porém, o conselho deixa reformas a cargo de quem se interessar em fazê-las.

Cada conselheiro tem um grupo de piratas leais, que funcionam como guarda de elite e milícia local. Cada conselheiro cuida de uma parte da cidade, por vezes pedindo apoio uns aos outros. Mensalmente o Conselho se reúne no Salão Principal de Quelina, para colocar em ordem possíveis necessidades e questões pertinentes a cidade.

Muitas das decisões de Quelina são resolvidas pelo voto de seus habitantes, mas na maior parte do tempo o local fica vazio. Cada capitão-conselheiro tenta contar com o maior número de pessoas apoiando suas idéias. Os integrantes do conselho atualmente são Jade, Orontes, Malthus, James K. (no lugar de Melikos) e Badsim (no lugar de Zabel).

Qualquer tipo de escravidão é proibida no refugio pirata. Todo escravo que aporta na cidade é libertado, seja pelo conselho ou mesmo pelos moradores locais. Isso não se estende a reféns importantes de algum capitão, pois eles são considerados mercadoria a ser trocada por ouro, e não pessoas escravizadas por alguma nação.

Não é à toa que muitos piratas são ex-escravos libertados.

Comércio e Religão

Há dois bons lugares para negociar em Quelina: o porto, onde consegue-se produtos muito grandes (madeira, metais...) e serviços náuticos; e o mercado, onde se negocia qualquer coisa que apareça!

Com o devido tempo e empenho, pode-se adquirir qualquer mercadoria não mágica em Quelina,

não importa quão exótica seja. Todo butim dos piratas acaba lá; madeira de Tollon, tabaco de Hongari, ervas exóticas de Sambúdia, jóias de Pondsmânia, armas de Azkharov, aço-rubi de Doherimm... Qualquer coisa. Logicamente, o mercado é pequeno e pouco seguro se comparado a Vectora — mas ali será sempre mais fácil encontrar mercadorias cujo comércio seria ilegal no Mercado das Nuvens.

Tavernas e estalagens abundam na ilha. Sempre será possível encontrar a qualquer hora um desses estabelecimentos abertos, cheio de piratas embriagados. Ou ainda se embriagando.

Não existe nenhum grande templo em Quelina, nem uma organização religiosa oficial de qualquer tipo. Os piratas são pragmáticos; melhor não ter nenhum templo e adorar um pouquinho todos os deuses, que valer-se de apenas de um.

A maioria dos clérigos evita estas ilhas. Existem, contudo, dois ofertórios discretos para o Grande Oceano, e para Hyninn; este é um dos poucos lugares onde o Deus dos Ladrões é adorado abertamente.

Defesas

Meu rival (embora não possa considerar rival alguém sem um décimo de meu talento literário) descreve a cidade com a precisão de um camundongo em busca de queijo, devo dizer, no caso do queijo esta disponível e o camundongo não errar o caminho, sendo bastante preciso, com a mesma precisão acurada e exata de quem descreve uma cidade precisamente.

O mapa é de uma exatidão abilolada, e o sistema de escrever pequenos números ou letras para dividir uma seção de texto é uma inovação surpreendente, que pretendo 1.A) usar em meus próprios textos 1.B) o mais rápido possível 1.C) com a compreensão que adquiri do método 2.A)com o objetivo de ser conhecido em todo Reinado pela beleza de minhas 3.A) palavras.

Algumas torres guardam o porto e o mar que circunda Quelina. Cada uma tem três andares, e estão armadas com três bestas médias e uma catapulta grande.

As torres que ficam nas escarpas estão armadas com grandes cahões ao invés de bestas. Cortesia de James K.

As defesas podem parecer poucas, mas com a quantidade de navios armados aportados a toda hora em Qualina, seria o mínimo arriscado atacar a cidade.

A muralha que circunda Quelina é remanescente do povo ancestral que habitou a ilha. Ela está remendada em vários pontos, mas nem por isso é frágil. As muralhas que circundam o estaleiro são mais recentes.

Os pontos marcados no mapa são possíveis lugares de mais interesse em Quelina. A cidade pirata, no entanto, abriga centenas de outras habitações. Além de suas muralhas estão as terras cultivadas e as baciendas de piratas aposentados. A ilha de Quelina é um local dinâmico, em constante mudança.

1. Praia: entre as duas escarpas, a praia de areia branca fornece passagem até o Salão do Conselho e a Praça do Mercado. As águas são muito rasas para um navio, mas botes podem aportar na areia.

2. Torres de Guarda: as enormes torres foram erguidas e aperfeiçoadas durante toda a construção de Quelina. Cada uma abriga sempre quatro piratas que podem soar o sino de alarme, chamando mais homens para suprir as outras defesas.

3. Castillo de Zabel: o castelo foi construído sobre um antigo palacete. Em volta (**3a**) moram os piratas leais ao capitão. Com a execução de Zabel. Badsim vem tentando convencer seus aliados a se mudarem para o local, mais ainda sem muito sucesso. Até o momento, o castelo está vago.

4. Castillo de Jade: construído no local de um antigo templo com vista para o mar, o castelo é uma das mais belas habitações de Quelina. Nele moram a bela pirata meio-elfa Jade; Mino, a inseparável garota tamuraniana, braço direito da capitã, e seus oficiais de confiança. O restante da tripulação e aliados habitam as casas ao redor da escarpa (**4a**).

5. Cenotes: os dois enormes poços naturais suprem a cidade de água potável. Nenhum habitante se atreveria a contaminá-los, consciente da importância deles para Quelina. Um dos cenotes apresenta galerias subterrâneas ainda inexploradas.

6. Villa de James K.: a antiga mansão de Melikos e as casas que a rodeiam (**6a**) agora pertencem a James K. Quando ele está fora da cidade (o que é constante), a mansão é administrada por um casal de piratas leais a ele; Bombei e Merluza.

7. Salão Principal de Quelina: um antigo templo foi remodelado para abrigar o salão do Conselho. Um sino chama a população para se reunir quando necessário.

Mensalmente (ou em ocasiões especiais) o Conselho se reúne ali. Também no pátio desse salão são resolvidos duelos ou execuções. Na maior parte do tempo o local fica deserto, sendo um bom ponto para encontros ou apenas para se abrigar do sol.

7a. Mercado: as ruínas de um antigo mercado serviram de fundações para um novo. Tendas e lojas ficam apinhadas, distribuídas sem muita ordem ao redor do Salão Principal, com mercadores, mendigos, compradores e vendedores ambulantes circulando feito moscas barulhentas.

8. Villa de Malthus: a mansão do minotauro é parecida com uma casa da nobreza de Tapista, com estátuas, fontes e pomares adornando o lugar. Malthus abriga seus oficiais minotauros consigo (8a) e regularmente contrata cortesãs da Nereida Lasciva para suas festas, que são sempre memoráveis.

9. A Nereida Lasciva: esta enorme e luxuosa taverna foi construída logo após a fundação da cidade. Mulheres de toda Arton já passaram por suas portas, trazidas pelo mar ou pelos piratas. A Nereida também funciona como estalagem, sendo a mais cara da cidade pirata. (Três Tibares de ouro por noite! Jantar incluso).

A dona do estabelecimento é Madame Moria, ajudada por suas filhas, Caríbdis e Scilla. Todas são respeitadas em Quelina, coisa que mulheres de mesma profissão dificilmente conseguiriam em qualquer outro lugar de Arton.

Mais de uma cortesã da Nereida tornou-se esposa de um pirata em Quelina e constituiu família. Madame Moria cuida para que suas garotas não sejam enganadas ou maltratadas, e sempre arranja bons casamentos. Na verdade, foi assim que Orontes se estabeleceu definitivamente na cidade.

Tanto a madame quanto suas filhas não gostam muito de Malthus e seus piratas, mas aceitam negocias com eles. Porem, o minotauro já foi avisado: em caso de maus-tratos a uma única garota da Nereida, todos e quaisquer negócios (atuais e futuros) entre o minotauro e a estalagem serão permanente-mente cancelados.

10. O Narwhal: este discreto estabelecimento é ponto de encontro de vários marinheiros. Atrás de seu balcão encontra-se um chifre (um dente, na verdade) de narwhal, um tipo raro de baleia unicórnio, decorando o estabelecimento. Uma enorme mandíbula de baleia serve como arco de passagem entre um salão e outro.

O dono do local, Ahab, era um antigo baleeiro que abandonou sua profissão e abriu um negócio em Quelina, mas ainda gosta de contar histórias sobre terríveis "monstro do mar". Bons preços: uma dose de rum custa 4 Tibares; cerveja e grog, 1 Tibar; vinho, 1 Tibar de prata.

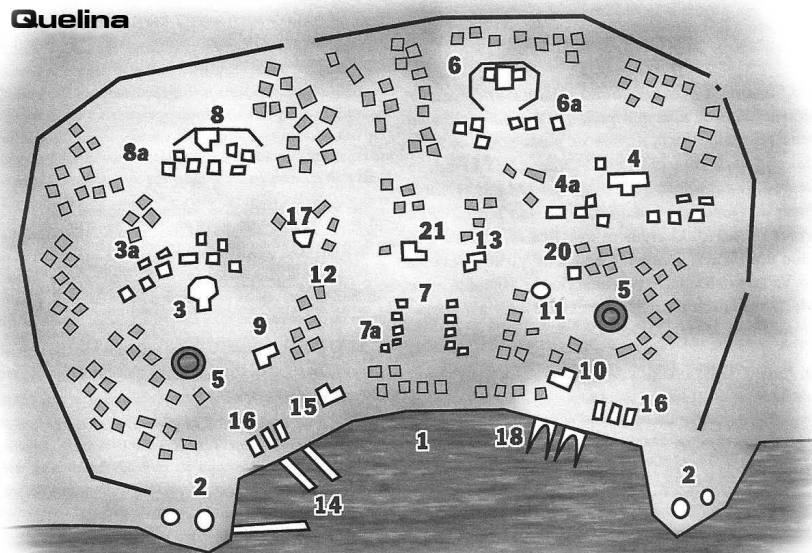
11. Torre de Mon de Foe: De Foe é um meio-elfo que vivia em Malpetrim. Tinha como passatempo pesquisar a história de Arton e acabou partindo para Quelina, interessado nas histórias sobre a cidade pirata. Acabou encantado com o lugar e estabeleceu-se na ilha, tornando-se seu cronista local.

Já escreveu dois tratados sobre pirataria e vários romances heróicos sobre piratas famosos (sucesso de venda em Malpetrim, Valkaria e Vectora; a população acredita que seja apenas ficção). A torre serve também de mecenas para novos cronistas, e abriga o único médico residente na ilha – Exquemelin, que atende perto do mercado e mora com De Foe.

Um farsante! Um rufião! Sillas Rummworth prova ter o discernimento de uma mariposa que voa para a chama de uma vela (morrendo, diga-se de pssagem!) ao tecer qualquer tipo de comentário não-difamatório a respeito de De Foe. Todos sabem que eu, apenas EU sou o grande cronista de Quelin e romancista da vida pirata! Meu romance intitulado O Homem que Era um Nobre e se Tornou um Pirata, Tendo a Chance de Virar Nobre de Novo, Virando Mesmo, Arrependendo-se e Voltando a Ser Pirata, Sendo Feliz para Sempre, Fim é o verdadeiro retrato da glória da pirataria!

12. Casa e Tabacaria de Vespúcio: Vespúcio e sua família vieram de Hongari. Temeroso de uma profecia que ameaçava os halflings, reuniu sua família e decidiu abandonar a terra natal, levando consigo algumas mudas de tabaco e alguns segredos de como plantá-lo.

Não se sabe como, mas após suas andanças foi para em Quelina. Encontrando na ilha clima e solo favoráveis à plantação de tabaco, começou a cultivar uma pequena plantação. Mas o tabaco de "reserva de Vespúcio" não é o principal produto do halfling. Os cachimbos de pedra branca (chamada de "espuma do mar") e coral que ele entalha são famosos na ilha. Delicadamente cinzelados e decorados, alcançam preços até mesmo em Valkaria, e são muito disputados entre os próprios halflings.

13. Ferreiro: Gaddali estabeleceu-se em Quelina com uma equipe de outros ferreiros anões. Ele se gaba de poder fabricar qualquer peça ou arma metálica. Mais de uma vez provou

sua habilidade, como quando forjou os primeiros canhões de Quelina, baseando-se nas armas que conheceu no navio de James K. Gaddali é o armeiro e ferreiro de toda a ilha. Seus preços são altos, mas justos.

Gaddali tem uma grande oficina perto do porto. É obcecado por novas técnicas de fundição e metalurgia, sendo conhecido por pagar altos preços por livros ou peças exóticas, para desmontá-las e estudá-las. Muitas vezes ele também auxilia Kornazotis nos estaleiros, quando a demanda pelos serviços do ogro é muito alta.

14. Portos: existem dois portos em Quelina. Um quebra-mar discreto nas escarpas ao norte (onde geralmente se encontra a Bravado, quando James K. está na ilha) e o Porto Principal, após a escarpa sul da ilha. Ambos são administrados por Errol (o mestre dos portos) e seus dois ajudantes kobolds, Birra e Skirros, curiosamente mais inteligentes que a média para sua raça.

Errol é um elfo melancólico, que só foi visto sorrindo na Nereida ou na Paixão de Orontes. Dizem as más línguas que Jade é sua filha, de fato, o elfo demonstra certo carinho especial pela pirata.

Ele veio com o capitão Alrad, sendo talvez o único a conhecer todo o arquipélago e suas rotas (e talvez seus segredos...). é também um exímio navegador e espadachim. Junto com seus assistentes, parece saber sobre toda mercadoria que aporta em Quelina, não importando quão secretamente seja desembarcada (o que aumenta as lendas a seu respeito, e taxa todas por igual (5% de seu valor), mais a taxa de desembarque (5 Tibares de ouro). Este dinheiro é passado em parte para o conselho.

Birra e Skirros podem ser vistos perambulando por toda Quelina, fuçando nos depósitos e navios ancorados. Uma rede própria de espiões informa-os sobre novos carregamentos. Seus informantes são mendigos e outros goblinóides, que os consideram verdadeiros "señores"!

Sempre bem vestidos, são fanaticamente leais a Errol ("u Pat'ão") e suas únicas fraquezas são dinheiro e bebida, embora ninguém nunca os teha visto aceitar propina para prejudicar seu patrão, ou bêbados o suficiente para avaliar mal uma carga. Correm boatos que na verdade existem vários kobolds na ilha trabalhando para o elfo, e todos dizem se chamar Birra e Skirros, para confundir os curiosos.

15. O Roger Festivo: O Roger era um veleiro que encalhou em Quelina. Trazida para terra, foi adquirida por Edward e adaptada para se tornar uma taverna.

A taverna/veleiro tem dois andares. O salão comum é no térreo, e o segundo andar serve de mezanino, com alguns salões privados onde acordos costumam ser firmados, assim como encontros com cortesãs de reputação duvidosa (pois nenhuma garota da Nereida se atreve a entrar no Roger). A placa da taverna mostra um esqueleto demoníaco vermelho dançando.

Edward, o dono, é um indivíduo corpulento e bonachão, com uma enorme e crespa barba negra. Sempre traz consigo uma cimitarra, mesmo enquanto serve seus clientes atrás do balcão. Alias, sua clientela é composta pelo pior do antro de piratas; assassinos, cortadores de gargantas, ladrões e marinheiros violentos. Brigas são comuns e mais de uma vez um confronto no Roger termiou em luta armada nas ruas da cidade, envolvendo o próprio Conselho.

Edawrd parece gostar das cosias assim mesmo. Os preços são baixos e a bebida, de má qualidade: cerveja a 1 Tibar, rum, grog e aguardente a 2 Tibares e vinho a 1 Tibar de ouro.

16. Depósitos: os vários depósitos da cidade são usados para cargas muito grandes ou pouco preciosas. Errol e seus assistentes administram toda transação e mantêm guarda (cinco durante de dia, seis à noite) e registro das cargas de cada depósito.

17. Casa de J.B. Cornelius: J.B. Cornelius é um personagem pitoresco de Quelina; bonachão e barrigudo, detentor de barba e bigode ruivos, sempre bem vestido e armado com alfanje e garrucha (presente de James K.) na cinta.

Cornelius é o quarto filho de uma rica família de Khalifor. Sem nada melhor para ocupar seu tempo, decidiu explorar Arton. Passou anos vagando pelo Reinado e além, mapeando cada rota e anotando cada cultura. Acabou se estabelecendo em Quelina quando, por puro acaso, deparou-se com a cidade pirata (para embaraço do Conselho).

Cornelius logo conquistou as boas graças do conselho, organizando saraus em sua casa e compartilhando com os capitães seus mapas e cartas marítimas (dizem que o Conselho o mantém na ilha porque ele saber como chegar a Quelina). Sua coleção de mapas é uma das maiores e mais acuradas que se conhece, sendo fruto das próprias pesquisas de Cornelius. Ele adora explorar as ruínas e está sempre organizando expedições.

J. B. Cornelius é um verdadeiro fidalgo, tratando todos à sua volta como tal. Tornou-se querido em Quelina por seu jeito alegre. Seu sonho é circunavegar toda Arton e mapear sua costa, e vem juntando informes e recursos para esta audaciosa expedição.

Devo me desculpar se alguns dos tipos insalubres nesta cidade são apresentados em uma luz que pareça favorável, meu Lorde. Não há razão para temer; minha lealdade continua firme. Faço isso apenas para registrar minhas impressões, mesmo que meu coração, tomado do charme de alguns desses criminosos, esteja sendo enganado. Não tenho ilusões sobre o caráter dos habitantes que Quelina, mas vejo como a personalidade de alguns pode encantar os mais ingênuos.

18. Estaleiros: quem procura Komazotis esperando ver um ogro típico tem uma enorme surpresa. Ele sempre pode ser visto coordenando a construção ou reparo de algum navio, com o enorme torso nu, barba aparada, roupas limpas e as enormes presas decoradas saindo da mandíbula!

O estaleiro sempre fervilha em atividade, e Komazotis está sempre no centro dela; seja na limpeza da quilha de um galeão, na construção de um navio pelos marceneiros, ou reparo de um mastro avariado. O estaleiro de Quelino comporta uma doca sena, um ancoradouro, assim como uma ferraria própria e uma marcenaria, que é abastecida tanto pela madeira proveniente da ilha, como pela trazida como carga de navio.

Komazortis é extremamente culto e um exímio mestre construtor, projetando os melhores barcos do Reinado. Com tais habilidades, seria um valioso empregado de qualquer reino marítimo – mas o fato de ser um ogro, sugerindo alguma ligação com a Aliança Negra dos Goblinóides, faz Komazotis ser visto com medo e suspeita no continente.

O ogro só conseguiu serviços em Quelina, onde sua aparência não causou (muitos) problemas. O preconceito que sofreu torou Komazotis desgostoso com o Reinado e até com a própria Aliança Negra; em sua opinião, ambas as potências poderiam muito bem ser destruídas.

21. Tatuagens de Drake: este casebre próximo ao cenote é o ateliê de Drake, um humano que ganha a vida tatuando piratas. Seus trabalhos são espetaculares; algumas cortesãs da Nereida o visitam para receber suas tatuagens e tornarem-se mais bonitas e exóticas.

Drake vê os corpos como telas onde pode exercitar sua criatividade. Muitas vezes passa semanas criando um desenho que combine com seu freguês; alguns dizem que ele pode tecer feitiços nas tatuagens, e que ele tem um ateliê especial secreto para essas tatuagens mágicas.

Rumores dizem que ele aprendeu essa arte secreta com feiticeiros amaldiçoados que ainda vagam pelo arquipélago. O pretenso lado negro do ofício de Drake atiça a imaginação e superstição dos piratas – especialmente porque ele já foi visto com uma mulher encapuzada, vagando à noite pela ilha, como se ambos procurassem algo. Ninguém sabe quem seria a mulher, mas quando ela é vista na ilha, Drake se ausenta do ateliê durante dias...

22. Estalagem Paixão de Orontes: este enorme casarão de três andares fica próximo à muralha da cidade. A placa mostra um rosto feminino de cabelos ruivos e olhos castanhos-claros.

Aqueles que se hospedam na estalagem logo percebem que a face na placa é a mesma da dama que coordena as atividades do local. Ela é Aniset, espose de Orontes, o capitão anão e membro do Conselho.

Aniset foi trazida a Quelina em um navio pirata e deixada aos cuidados de Madame Moria, onde aprendeu os ofícios de cortesã. A moça humana conquistou o coração rochoso de Orontes, de tal modo que logo se casaram, com as bênçãos da madame Moria e das moças da Nereida.

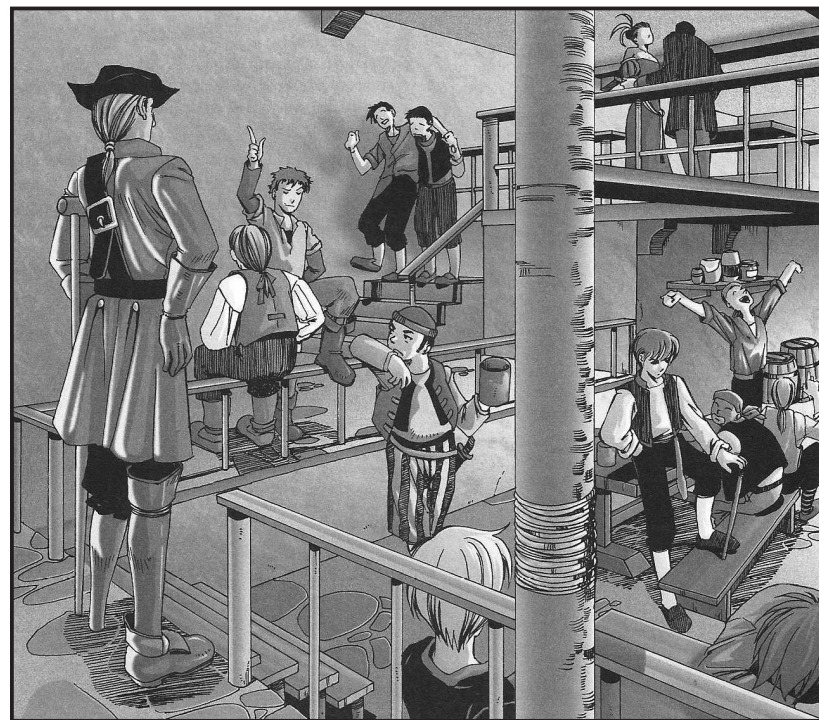
Como Aniset acabou traumatizada com suas experiências marítimas (ser capturada por piratas e ver a família morta), Orontes resolveu construir uma bela mansão longe de praia para sua esposa. Com o tempo, a mansão tornou-se uma estalagem.

Quando em Quelina, orontes sempre pode ser encontrado na estalagem. Ultimamente tem ficado cada vez mais tempo na ilha, sendo raras suas expedições marítimas, já que pode descansar com toda fortuna que acumulou. A comida local é de ótima qualidade, assim como as acomodações, o que justifica a diária extremamente alta (5 Tibares de prata, com direito a apenas uma refeição por dia, banho pago à parte).

O térreo da estalagem funciona como salão comunal e taverna. O primeiro andar apresenta meses particulares e quarto de hóspedes, e o segundo andar são os aposentos pessoais de Orontes e sua esposa. Correm boatos sobre túneis que vão da estalagem até o porto, construídos por Orontes como rotas de fuga seguras e secretas.

Uma curiosidade: tanto Orontes quanto Aniset têm um carinho especial por Mino, a braço direito de Jade, tratando-a como a filha que nunca tiveram.

Como Vossa Excelêcia pode ver, a cidade pirata de Quelina é muito mais organizada do que se pode pensar. As informações que reuni, com detalhes triviais ao lado de pormenores importantes, devem passar ao meu Lorde a idéia de que existe toda uma vida e uma sociedade aqui, com seu próprio comércio, suas próprias disputas e intrigas e, devo dizer, sua própria paz. Os piratas de Quelina não são desorganizados ou arruaceiros. Ou melhor, são assim apenas quando estão em NOSSAS cidades. A própria Quelina mantém a arruaça e desorganização sob controle, como Vossa Excelência pôde constatar.

Devo também confessar que minha presença aqui torna-se cada vez mais perigosa. Já tive que rasgar e engolir uma de minhas missivas, quando vi-me prestes a ser desmascarado por um marinheiro da* Bravado. *É cada vez mais difícil enviar relatos a Vossa Excelência. Posso apenas rezar para que eles estejam realmente chegando ao seu destino, e não sendo interceptados por algum capitão.

Personalidades

Os relatos a seguir não são escritos por mim. Na verdade, são compilações de autoria de vários habitantes das Ilhas, a respeito dos bucaneiros que eles mesmo conhecem muito melhor do que eu. O próprio James K. será descrito em outra ocasião, pois temo atrair algum tipo de má sorte.

Jade

Uma meio-elfa de longos cabelos louros e olhos verdes. Lindas e implacável. É a mais influentes piratas de Quelina, embora venha perdendo terreno para James K.

Seus homens são ceais a ela e seu navio temido na região. Antes de encontrar Mino, seu navio era um veleiro (o Esmeralda). Hoje em dia usa um junco modificado (mais rápido), que foi o barco onde encontrou Mino, o Lótus Negra.

Mino

Jovem humana tamuraniana, resgatada de um navio abandonado encontrado por Jade. O passado de Mino é um mistério e a garota nunca disse uma palavra, sendo completamente muda. Mino é a última ninja de um antigo clã de Tamu-ra que tentou fugir da Tormenta. Como seu navio foi parar nos mares ocidentais é um total mistério. Jade acredita que magia esteja envolvida.

Mino considera Jade como sua mãe, sentimento retribuído pela meio-elfa. É uma assassina infalível, temida por todos no arquipélago, exceto por Orontes e Aniser, a quem considera como avós.

Malthus

Enorme minotauro de pelagem marrom escura e chifres negros. Sua tripulação pessoal também é formada por minotauros, todos oriundos de Tapista. Malthus odeia Tapista por alguma razão, embora ele se considere um “verdadeiro minotauro leal ao reino”.

Sabe-se que seu navio, um quinquirreme de nome Mirmillo, é oriundo da frota naval de Calacala. Malthus não comenta nada sobre isso quando indagado (entretanto, poucos têm a coragem de fazê-lo).

Orontes

Um anão de barba e bigode curtos, castanho-claro. Bonachão e bronzeado, difere do estereótipo de anão rebugento. Ainda mais por ser pirata!

Por que ele resolveu seguir esta vida? Orontes não entra em detalhes; apenas diz-se fiel ao reino dos anões. Considera-se um corsário, dizendo que jamais atacaria uma embarcação tripulada por seus irmãos (afirmação engraçada, pois nunca ninguém ouviu falar em um navio de anões). Diz ainda que parte de sua fortuna será entregue ao regente dos anões, quando este decidir visitar a ilha (coisa ainda mais improvável).

Orontes afirma que, quando jovem, sentiu-se atraído pelo mar e resolveu dominá-lo como seus irmãos dominam os subterrâneos. O fato é que nenhum anão comum se lançaria ao mar em busca de riquezas, como Orontes fez. Tornou-se um famoso pirata, conhecidos por jamais maltratar a tripulação dos navios pilhados. Hoje, estabelecido, pensa em se aposentar, embora sua caravela, O garanhão de Khalmyr, ainda veleje esporadicamente.

Badsim

Badsim era um corsário a serviço de Khalifor. Cansado de lutar contra a Aliança Negra e estimulado pelas aventuras de James K. (publicadas por De Foe), Badsim resolveu se voltar para a pirataria, onde encontrou novas opções de riqueza e aventura.

Grande fã de James K. ficou maravilhado ao encontrá-lo em Quelina. James, por sua vez, divertiu-se com o entusiasmo do pirata e resolveu deixá-lo sob sua tutela, acabando por usá-lo como meio de aumentar sua própria força no conselho.

Badsim é inexperiente, porém motivado, apresentando um “grande potencial” segundo ele mesmo diz. Seu navio é um galé, o *Alicorne*, armado com canhões para ficar “mais parecido com o *Bravado*”

A Bravado

Minha vida entre os piratas fica cada vez mais difícil, meu Lorde. E, eu temo, cada vez mais curta. A descrição a seguir, do fabuloso navio Bravado, foi obtida a muito risco. Como já disse, fui obrigado a me alistar na tripulação de James K. O capitão é uma figura excêntrica, mas nada menos que terrível. Assim, vasculhar seu navio por tempo suficiente para descrevê-lo foi uma tarefa ingrata.

Contudo, fico feliz em dizer que me sinto mais confiante sobre a chegada destas missivas. Recentemente, conheci um simpático vendedor de poções encantadas e relíquias sagradas. Um homem de bem, perdido nesta comunidade sem lei. O cavalheiro vendeu-me um pequeno macaco trinado, e confio no bom animalzinho para entregar estas cartas aos homens que podem levá-las às vossas mãos. Por incrível que pareça, também há honestidade aqui, meu Lorde.

1) Cabine do Capitão: situada na popa (parte traseira) do navio, aqui é onde o Capitão K. gosta de exercer seus “talentos literários”. Ele tem uma grande mesa com muitos mapas e papéis espalhados, uma poltrona macia forrada com couro de grifo (onde Niele simplesmente adora se esfregar...) e um cobertor de estimação no qual James costuma se enrolar enquanto escreve. Ou tenta escrever.

Fiz esta anotação porque chegou aos meus olhos o conhecimento de que este estranho homem julga-se um escritor. É curioso pensar nisso.

O sanguinário capitão James K. NUNCA se enrola em um cobertor!!!

Nota: usar uma lâmina de fio cego ao executar Sillas Rummworth.

2) Respiradouros: estas aberturas no convés levam aos conveses inferiores, e são fechadas

com grades para facilitar a circulação do ar.

3) Aposentos: além da cabine do capitão, estes são os dois únicos quartos individuais da Bravado. Um deles, o de estibordo, era utilizado por Niele quando ela ficava a bordo. A tripulação tem medo de entrar ali; dizem que o fantasma da elfa ocasionalmente decide fazer uma visita...

4) Jardineira: neste tipo de barco, é o "banheiro"; os dejetos caem diretamente no mar.

5) Canhões: a Bravado tem oito canhões em cada lado, sendo uma das poucas embarcações em Arton equipadas com tantas armas proibidas de pólvora – outros navios costumam usar catapultas e balestras.

6) Cozinha: a comida a bordo da Bravado é horrível (mas ninguém ousa reclamar, porque o cozinheiro é forte como um ogro!).

7) Aposentos: a tripulação dorme neste quartos — na verdade, a tripulação dorme pelo barco todo! Um dos quartos esconde o alçapão que leva ao porão secreto em 9.

8) Cadeia: quando está de bom humor, Jim K. mantém aqui os tripulantes amotinados ou eventuais prisioneiros de seus ataques. Quando está de mau humor, apenas os joga ao mar...

Por isso, temo por minha vida.

9) Porão "Secreto": Jim K. esconde aqui tesouros conquistados e outros itens importantes. Ele chama o lugar de "porão secreto", mas a verdade é que todos os tripulantes sabem de sua existência!

O quê?!

10) Despensa: este é o depósito de mantimentos. Como costuma ficar vazio (para azar da faminta tripulação...), também pode servir como cadeia.

11) Compartimento de Carga: área mista para guardar mantimentos, munição, animais e todo tipo de carga.

Temo que chega minha hora, meu Lorde. Tranquei-me no quarto utilizado pela maga Niele, na esperança de ser deixado em paz e finalizar meu relato, mas batem à minha porta. Peço desculpas pelas informações incompletas, e deixo aqui o tributo de minha vida por Collen. Meu fiel macaco irá levar esta a seus olhos, meu Lorde, tenho certeza. Se isso não cair nas mãos de James K., então meu sacrifício terá valido a pena.

A falta de poesia e estilo nas palavras de Sillas Rummoworth faria cair os dentes de um crocodilo, desde que o crocodilo consiga ler e já tenha algum conhecimento de estilo literário, podend fazer uma comparação. De fato, o macaco era bastante fiel, e me entregou tudo sem demora. Explicando melhor, eu queri dizer que na verdade o macaco não foi fiel, já que isso seria oposto àquilo que o macaco fez, que foi me entregar os relatos, ou seja, não ser fiel a Sillas Rummworth. Ou ser fiel a mim.

Irei me empenhar agora em meu próximo romance, a história definitiva da pirataria em Arton. Irei chamá-lo Bandidos & Bucaneiros. Mas antes tenho negócios com minotauros escravistas, que talvez aceitem comprar Anne por meio Tibar. Também dev agora escolher a melhor prancha e a mais enferrujada lâmina para Sillas Rummworth.

Yo,ho,ho, uma vida pirata pra mim.

James K., Quelina, 1402

Parte 2

Smoke stone

Olá, peregrino.

Dá para ver que você é novo aqui. Não olhe agora, mas aquele sujeito encostado na parede da taverna ia aliviar você desse ouro todo e dessas botas, se eu não tivesse aparecido primeiro. Não, mas não precisa se preocupar. O pessoal aqui me respeita.

Agora, você pode me retribuir o favor que acabei de fazer e me pagar um trago ali mesmo, que tal? Uma coisa eu lhe digo, peregrino: um pé-de-moça como você tem que ter bons amigos num lugar como este. E existem amigos piores que o velho Jack Banguela.

Bem-vindo a Smokestone, peregrino.

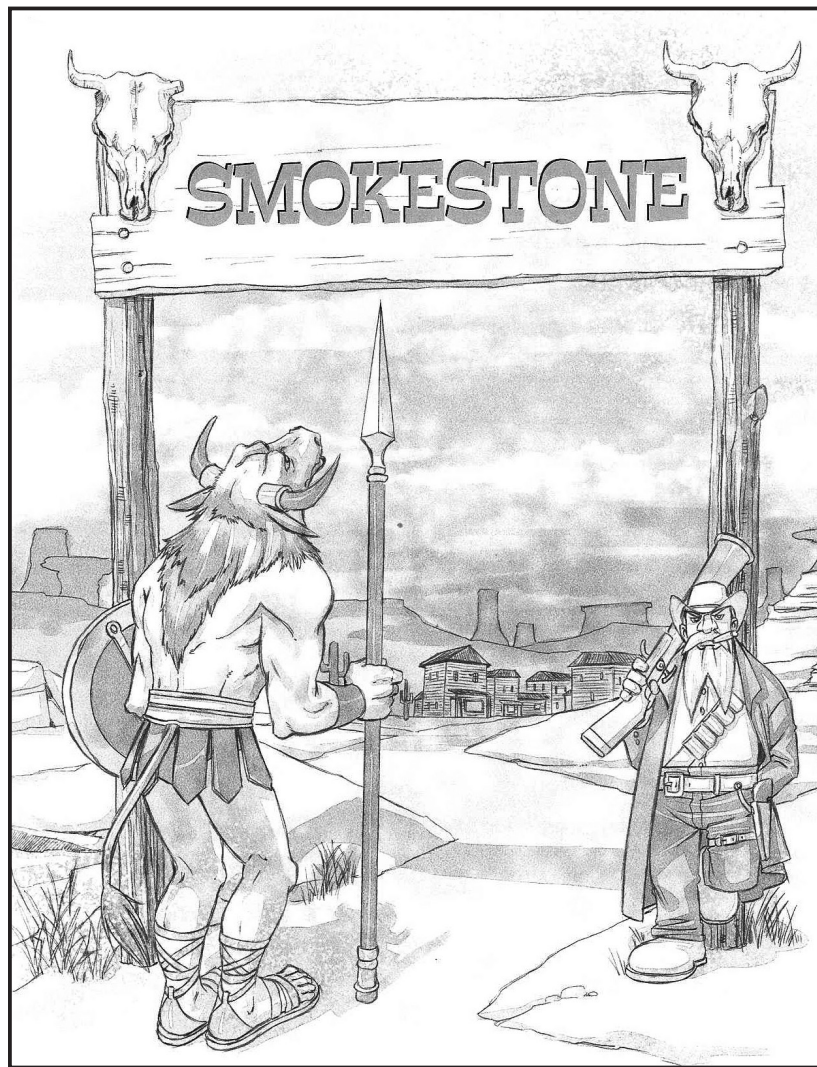
Onde Fica

Bem, isso você já sabe, ou nem estaria aqui, não é mesmo? Ou você pagou um daqueles magos vigaristas que transportam você por magia e prometem trazer ate aqui, sem nenhum garantia?

Mesmo? Então você tem sorte, peregrino. Dois infelizes que tentam chegar a Smokestone desse jeito, metade acaba em uma cilada feia, preparada por um monte de amiguinhos do tal mago, um monte de machados, e um monte de cortes.

Mas isso não importa, porque você esta no melhor lugar do mundo, sabia? É aqui mesmo: Smokestone. Bem no meio de Petrynia, peregrino. Embaixo do nariz de todos aqueles nobrezinhos empolados, fazendo cócegas no bigode do Rein Thormy.

Smokestone não é diferente de tantas outras cidadezinhas por aí, tantas quanto as estrelas de Tenebra. Fica a semanas de cavalgada da capital mais próxima, perdida nesse mundão que é Arton – que muita gente diz conhecer, mas poucos sabem como é de verdade.

Se tem alguma magia escondendo a cidade? Até deve ter. Afinal, o que *não tem* magia neste mundo? Mas se quer mesmo saber, peregrino, a verdade é que nenhum vidente, adivinho ou clérigo de Thyatis tem *qualquer* motivo para *tentar* procurar Smokestone. Você já tentou achar um lugar

que nem sabe que existe? Achar uma pessoa que nem sabe se nasceu?é como eu disse, peregrino: este Reinado dos deuses é muito maior do que todos pensam. Para cada povoado no mapa, há dez outros que não estão lá. Lugares nunca visitados por um paladino, nunca registrados por um escriba. Aliás, você acha mesmo que existe apenas *uma* cidade chamada Malpetrim? Ou Norm? Ou até Smokestone?

Agora, se existe mesmo algo escondendo este lugar, é a *lealdade*. Por que o povo aqui é *leal* a esta porcaria de cidade, sabe? Pode ser o lugarzinho mais fedorento e poeirento do Reinado, o inferno mais miserável e sem lei embaixo de Azgher, o covil dos mais imundos assassinos, caça-prêmios e cortadores de gargantas. E mesmo assim, você ficaria surpreso com quanta gente morreria para manter este lugar assim. E mais gente ainda mataria por isso.

Claro, outra coisa que ajuda a manter Smokestone escondida são as mentiras. Ou melhor, a *fama* das mentiras. Precisa lembrar, peregrino: este é o pais de Petrynia. Cada habitantes do reino tem uma história mais furada que peneira, sobre terouros enterrados, monstros escondidos, lendas, fantasmas... o diabo. Uma cidade fora-da-lei, intocada pela justiça do Reinado, rica de minas de pedra-de-fumaça, infestada de pistoleiros e alquimistas? Bobagem, certo?!

É isso mesmo. Você está começando a entender.

Ai está. Smokestone fica bem à vista de todos, se você souber o *que* e *onde* procurar. Um lugar tranqüilo para nós bandidos. Onde você pode comprar, vender ou *fazer* pólvora à vontade. Onde são forjados os melhores canos cospe-chumbo. Onde nenhum regente chato ou milícia intrometida vai incomodar você. Aqui os homens são homens, e as mulheres enchem de porrada os homens de fora.

O quê?! Você não é bandido? Hah, claro que não! Estava procurando Smokestone apenas por curiosidade, certo? Ou talvez seja um agente da lei disfarçado, de repente até algum desses tais paladinos? Alguém que veio acabar com o crime?

Não precisa mais fingir, peregrino. Você é um de nós.

Viver e Morrer em Smokestone

Um de nós, isso mesmo.

Mas *quem* somos nós, você quer saber?

Quem vive em Smokestone não pode viver em outro lugar. Uns porque não agüentam a porcaria das leis e regras de todos os reinos por ai. Muita gente foge para Smokestone para não ter que andar de cabeça baixa, não ter que esconder suas pistolas ou o seu orgulho. Digo mais: muita gente foge para Smokestone porque não agüenta ser pisoteado. Está vendo o Bill-Duas-Línguas, ali? Ex-escravo. Ele podia trabalhar ate morrer para os minotauros de Tapista. Ou podia tentar se abrigar em algum "lugar de gente honesta", onde seria fugitivo para sempre. Ou podia vir para cá. Adivinha o que ele escolheu?

Outros acabam aqui porque já estão sendo caçados. É, tem muite gente perigosa aqui, peregrino. Uma pistola é uma coisa linda, nada cheira melhor que pólvora queimando – mas a maioria dos sacanas aqui gosta delas porque matam muito bem, e muito rápido. Eles não gostam de lutar. Eles gostam é de matar.

O ultimo tipo de habitante de Smokestone é aquele que não quer viver em outras bandas porque nasceu aqui, e sabe que nenhum outro lugarejo no mundo se compara. São orgulhosos, e têm razão de se orgulhar.

E é isso que você precisa entender, peregrino: a coisa mais importante para um habitante de Smokestone, além de pólvora e hidromel, é o orgulho. Somos rebeldes. Não queremos acatar as leis bestas do Reinado. Está vendo o brasão ali, na parede, atrás do balcão? É o brasão de Smokestone. Você vai vê-lo em quase todas as casas por aqui. Então não fale mal da cidade, mesmo que a rua esteja cheia de bosta de cavalo e alguém chame sua mãe de goblin abissal.

Certo, mas você quer conhecer o povo daqui. A verdade é que também existem aristocratas em Smokestone. Eu sei, depois de tudo que acbei de falar, parece loucura. Mas ouça.

Quem fundou esta cidade foi uma família, os Herringer. Eram nobres, de algum reino vizinho por ai, mas acabaram arruinados. Então, o velho Dix Harringer pegou a esposa e filhos, votou numa carruagem e tocou a procurar um lugar novo para viver, e uma nova forma de fazer ouro. Encontrou as minhas de pedra-de-fumaça, começou a extrair o minério, vender e o resto é história.

As primeiras famílias ainda têm dinheiro e poder aqui. Mas não é como nos outros lugares, eles não são *nobres*. São cavalheiros e damas. E sabe o que mais? Sabem se portar como o que são. Entre os ricos de Smokestone existe uma etiqueta, que permite a um homem ser gentil enquanto

ERICA HORITA 04

cospe fumo de mascar ou mata um desgraçado que lhe ofendeu. É um modo galante de fazer as coisas, um ar de confiança, que torna um cavalheiro um cavalheiro, mesmo quando está arrotando.

E tem a maldita “honra”. Mas vamos falar disso mais tarde.

Além dos aristocratas, temos os trabalhadores. É o sal da terra, o pessoal que você está vendo por todo lado. Gente que vem para cá se estabelecer, tentar ficar rico, abrir tavernas, oficinas, alfaiatarias, lojas de bugigangas e todo tipo de negócio que você conseguir imaginar. A maioria acaba trabalhando nas minas. Os mais simplórios aceitam ser empregados de alguma família rica, recebendo salário para extrair a pedra-de-fumaça todos os dias. Os mais ousados ou malucos (ou seja, o tipo de gente que você espera encontrar em Smokestone) tentam achar seu próprio veio, para explorar sozinhos ou com sócios. É claro que todo esse minério precioso — e ilegal — provoca disputas, muita gente acaba levando bala. Mas ai está a graça da vida, não é?

Temos também os sabichões. É assim que eu chamo esses tipos. São os alquimistas, magos, armeiros especializados em armas de pólvora, esse tipo de gente. Acabam aqui tentando fazer fortuna, e muitos realmente conseguem. O pessoal de Smokestone está sempre à procura de armas melhores. Também há uns médicos, vindos de Salistick, para remendar os feridos que ainda têm salvação; e até uns clérigos, que rezam pela alma de todos nós e roubam o trabalho dos médicos.

Por ultimo, temos os durões. Como eu. E você, hein? Ah, esse é o pessoal que faz a fama de Smokestone. Caçadores de recompensa, duelistas, criminosos, mateiros... Tipos com quem é melhor não se meter. Eles falam com o gatilho antes da língua, dão à cidade a fama que ela merece. Eles não costumam ficar aqui o tempo todo; estão sempre saracoteando por ai, em aventuras, missões, assaltos ou coisa do gênero. Mas quer saber? Os durões protegem Smokestone.

Porque, você deve ter notado, não falei *nada* sobre nenhum prefeito, regente, milícia ou exército. Essas coisas não existem aqui. Smokestone não tem governante além da honra e consciência de cada um. Não tem milícia além da boa e velha turba de linchamento, que sempre aparece quando alguém merece ser enforcado. E não tem exercito alem do bom povo daqui, que pega as pistolas e rifles sempre que algum engraçadinho tenta se meter conosco.

As Leis da Fronteira

Para entender Smokestone, você tem que entender honra e orgulho. E se você quer minha opinião, peregrino, você tem que entender essas coisas se quiser ser homem de verdade em qualquer lugar. Mas os sacripantas do resto do Reinado vão dizer que não; que o importante é ser polido, educado, e deixar os nobres sapatearem em sua cabeça.

Mas vamos voltar ao assunto. Você vai entender tudo isso entendendo as leis de Smokestone.

• **Coma na mesa, defeque na latrina.** Simples, não? Mas nem todo mundo consegue botar isso na cabeça. Smokestone é um maravilhoso e lindo antro de bandidos, ladrões, assassinos e foragidos. Mas não se rouba em Smokestone. Entendeu?! Não interessa se você aponta um cospe-chumbo para a fuça de um infeliz e toma seu ouro, ou prefere roubar na mesa de jogo, ou até surrupiar umas moedinhas quando ninguém está olhando. Lugar de fazer isso é lá fora, no resto do Reinado. A mesma coisa vale para matar, falsificar, caçar recompensas... Tudo isso fica lá fora.

“Ah, mas e aquele cidadão pronto para me roubar quando entrei na cidade?” você pergunta. Quer saber? Lamento dizer, mas por enquanto você ainda é um forasteiro, e com forasteiros certas coisas são aceitas. Um roubo e uma morte silenciosa não incomodam ninguém.

• **Um homem de verdade precisa acertar suas próprias contas.** E uma mulher também, mesmo que seja convencendo algum homem a fazê-lo — o que nem sempre é o caso. Mas como eu dizia, digamos que alguém decidiu ignorar aquela primeira lei, e você foi a vítima. E agora?

O problema é todo seu! Em Smokestone, cada um precisa cuidar de si mesmo. E daqueles com quem se importa. E é melhor tratar de manter esse número de pessoas o menor possível, sabe?

Alguém aprontou com você? Não venha choramingar para alguma família rica ou amiguinho rápido no gatilho. Resolva você mesmo. Chame o infeliz para um duelo (já vou explicar isso) e fim de papo. Claro, a menos que você seja uma velhinha desamparada, um aleijado, um cego ou algo assim. Então pode pedir ajuda. Mas mesmo nesse caso, não espere que alguma autoridade vá resolver o problema. Você precisa de amigos, e precisa ser leal a eles, para que elas sejam leais a você.

• **Sejamos civilizados. Francamente!** Vivemos em uma terra abençoada com minas e mais minas de pedra-de-fumaça. Nossa cidade abriga os melhores forjadores de armas do Reinado. E você ainda tem a coragem de desfilar por ai com uma lança, machado, arco e flecha, ou qualquer outra arma de selvagens e bárbaros?

Por aqui, usamos pólvora. Usamos pistolas, mosquetes, até canhões, armas de cavalheiros, de gente sofisticada. Enchem você de buracos antes que consiga erguer uma porcaria de espada. Matam rápido. Não dependem de força bruta, só bons olhos e dedos rápidos.

Claro, alguns filhos da mãe por aí conseguem dizimar dez pistoleiros com espada, flechas, ou até de mãos vazias. Oras, alguns até continuam vivos depois de levar um tiro, ou uma porção de tiros! Se você acha que consegue algo assim, fique à vontade. Mas vou avisando, se tiver que acabar com a vida de algum canalha, faça isso com pólvora. Ninguém gosta de bárbaros ou monstros, oras!

• **Matar não é assassinato.** Seja você um cavalheiro de Smokestone ou um chapéu-preto das planícies, você precisa saber a diferença entre uma morte justa e um assassinato.

Como assim, “qual a diferença”?! Essa é das boas! Já andou metido em masmorras com aventureiros, peregrino? Ora, quando o adorador de demônios ergue a adaga para sacrificar a princesa, você trata de matar logo o infeliz, certo? Isso foi um assassinato, certo? Você cometeu um crime, certo? Não? Ah, agora está começando a entender...

Pois então, aqui não é tão diferente assim. Alguém aprontou feio com você, ou alguém que você gosta. Você chama o infeliz para um duelo, olha bem nos olhos, saca primeiro e enche ele de buracos para ventilação. Isso é uma morte justa. Ninguém vai incomodar você por matar alguém assim, eu garanto.

Assassinato é, deixa ver, quando você atira no mesmo infeliz pelas costas, sem aviso. Não, não importa o que ele tenha feito. Na verdade, matar sem provocação também é assassinato. Matar sem

testemunhas, também. E matar alguém que recusa um duelo, também.

Quer saber? Ninguém nunca escreveu todas as ocasiões em que uma morte é justa ou não. Use seu bom senso, diabos! E em caso de dúvida, sempre temos linchamentos para provar que uma morte foi assassinato.

• **O que acontece em Smokestone fica em Smokestone.** Ou seja, as leis daqui não valem lá fora, e vice-versa. Não importa se o dragão-rei em pessoa oferece uma recompensa gorda por aquele camarada bebendo bem ali no balcão. Ninguém aqui se importa com o que você fez em outras terras, ninguém liga para aquilo que o Reinado pensa de você.

Você tem contas a certas com alguém aqui? Chame para um duelo. Ou xingue a mãe dele e deixe que *ele* o desafie. Ou espere o desgraçado sair da cidade para pega-lo. Você só tem essas duas escolhas, ou melhor, ate tem mais escolhas, caso o linchamento não seja um problema para você.

Xingar quase sempre funciona. Veja só, isso nos leva à próxima lei...

• **A verdade é feita de chumbo e coragem.** Alguém diz que você é filho de um goblin mentecapto bexiguento. Você não cai na provocação, não reagiu, não faz nada. Afinal, o sujeito é grande feito um minotauro e rápido no gatilho. Certo, ele não pode matá-lo. Seria assassinato. Você saiu com vida.

Mas veja bem, não reclame se todos passarem a chamar seu pai de goblin mentecapto bexiguento. Afinal, você aceitou!

E não, nada de querer tirar satisfações com o magricela baixinho. *Isso* seria assassinato. Quando você aceita um insulto de alguém, deve aceitar de *todo mundo*. Em Smokestone você é respeitado de acordo com seus atos, e todos acreditam naquilo que você os faz acreditar. O que é mais importante para você? A vida ou a honra? Se valoriza mais a vida, paciência. Foi assim que o Rob Sapo-Boi acabou com esse apelido...

• **Nós estamos sempre certos.** Agora que está em Smokestone, entenda que cada pessoa aqui tem mais *razão*, em *todos os sentidos*, que *qualquer* outra pessoa ou criatura de fora. Do Reinado, de Arton, dos Reinos dos Deuses... Não interessa!

Em qualquer disputa ou desentendimento entre um local e um forasteiro, o locam *sempre* tem razão e o forasteiro *sempre* está errado. Se houver dúvida sobre a justiça de uma morte, ou quem roubou um cavalo, ou quem está trapaceando na mesa de jogo...

Melhor tomar partido do bom povo de Smokestone.

Por que?! Porque somos melhores, diabos! Somos gente civilizada em um mundo de selvagens com machados e flechas e casacas de ferro! Que pergunta mais sem cabimento!

• **Linchamento resolve tudo.** Pois é, resolve mesmo. Quando tudo o mais dá errado, quando o culpado por um assassinato ou outro crime acaba escapando, quando a vítima é indefessa... enfim, em situações que um duelo não resolve, um bom linchamento resolve.

Nós somos a milícia de Smokestone. Nós, o povo. Quando alguém precisa ser enforcado para criar um pouco de juízo, sempre há um bom cidadão com um nó de forca pronto, e outros tantos para agarrar o figura e pendurá-lo.

Sabe, no mundo lá fora, quando um crime sai da alçada da milícia local e acaba nos ouvidos do regente? Aqui em Smokestone, “o regente” somos nós mesmos. E quando um homem só não dá conta do problema, nós linchamos o problema.

• **Ladrão de cavalos não é gente.** Certo. Lembra o que eu disse sobre roubar e matar lá fora, sobre ser procurado por crimes no Reinado? E que nós, aqui, não ligamos? Pois é, existe uma exceção.

Ladrão de cavalo. Sim, um piolhento, lazarento, fedazunha de um ladrão de cavalo! Um traste desses não dura cinco minutos em Smokestone, e ainda vai ter gente brigando pelo privilegio de dar cabo do desgraçado!

Nas planícies, um cavalo é tudo para um homem. É o melhor amigo, é o melhor meio de transporte, é a própria vida. Quando você esta perdido, sem água ou comida, pode ate ter que matar o bicho pra comer – uma das coisas mais tristes neste mundo.

Ah claro, alguém vai dizer que tem este ou aquele bicho fantástico, com asas e tal, que leva você ate os confins do mundo. mas isso é para os ricos, para os magos, para os queridinhos dos deuses, e para os birutas que rastejam em masmorras atrás de monstros.

Para o sujeito simples, ter um cavalo é vital. E quem rouba seu cavalo está tomando de você seu maior tesouro, condenando você a morrer na planície. Ladrão de cavalos não vale nada. Um kobold vale mais que ladrão de cavalo. Um ovo de kobold vale mais que ladrão de cavalo.

Se encontrar algum por ai, pode matar. Matar ladrão de cavalo não é assassinato, porque ladrão de cavalo não é gente, diabos!

Costumes e Valores

Entendeu as leis? Ótimo. Já é meio caminho andando para entender os costumes e valores. Falei bonito, hein? Costumes e valores! Eu deveria ser bardo...

As coisas mais importantes para um verdadeiro cavalheiro, para um verdadeiro *homem* de Smokestone, são a honra e a palavra. Honra é algo meio difícil de definir, certo? Mas você sabe o que é, quando encontra. Bem, que dizer, não encontra. Mas você sabe o que é. Honra é coragem. É respeito por si mesmo e pelos outros. É sbaer como se portar, e o que não tolerar.

Questinar a honra de um habitantes de Smokestone é pedir briga. Se for alguém de família rica, então? Prepare-se pare problema! E se for um pistoleiro, caçador de recompensas ou duelista? Você já está morto, meu chapa.

Você pode até pensar que não existe honra entre gente inescrupulosa como nós. Mas essa é a honra verdadeira, se você quer minha opinião. O pessoal de Smokestone sabe respeitar os mais velhos, mais experientes ou mais sábios. Sabe não abusar dos mais fracos, sabe cumprir promessas. E se não souber? Bem, o nó de forca está sempre pronto.

A palavra faz parte da honra, mais ou menos. Se você contratar alguém em Smokestone, esqueça um acordo escrito em pergaminho, testemunhas ou qualquer tipo de garantia. Porque a palavra do sujeito já é garantia, peregrino! Você pode até ofender o infeliz se exigir alguma segurança. Um homem de Smokestone não falta com a palavra; mesmo que ninguém nunca vá perceber, ele não deixa de cumprir uma promessa, não mente, não volta atrás.

Já ouviu a historia do Dyrkus Trend? Morreu no meio da estrada, e pediu que seu parceiro entregasse suas botas à sua esposa. Bem, a infeliz tinha se mudado de Smokestone, fugindo com um amante. O parceiro do velho Dyrkus caçou os dois através de metade do Reinado – e, antes de meter bla no tal amante, entregou as botas à esposa infiel. Porque havia dado sua palavra! Entendeu? E uma promessa feita a um morto tem ainda mais valor.

E não custa repetir sobre o orgulho, não é mesmo? Porque é importante como o decote de uma rapariga. O pessoal aqui não abaixa a cabeça, não se submete, não se humilha. Somos rebeldes, somos durões, e somos orgulhosos. Você também não seria?

História de Smokestone

Certo, falei há pouco sobre os Harringer, que fundaram a cidade, e outras famílias antigas. Vou contar um pouco mais. Mas a minha garganta está ficando seca, sabe? Lá fora não ensinam que, quando paga um trago em troca de uma história, você continua pagando até que a história termine?! Francamente, peregrino...

Bem, havia esse sujeito, Dix Harringer. Era um nobre. Afundou-se em dívidas. Não importa como, o importante é que ele perdeu tudo. Perdeu suas terras, o ouro, os servos, tudo mesmo. Restaram duas coisas: uma carroça e uma família cheia de estômagos famintos.

O velho Dix podia ser nobre, mas também era um homem de visão. Pegou a carroça, a família e foi buscar fortuna. Já pensou? Um aristocrata que nunca tinha trabalhado duro na vida, buscando enriquecer por si mesmo?

Pois ele acabou encontrando as minhas de pedra-de-fumaça.

Isso tudo foi há uns bons duzentos anos, peregrino, então você imagina que as armas de fogo não eram tão conhecidas. Por que se importar com pólvora, quando qualquer esquisito de manto e chapéu pontudo pode cuspir bolas de fogo e relâmpagos pelos dedos? Os selvagens do Reinado até hoje pensam assim, você sabe. Mas o velho Dix era um visionário, enxergou ali uma oportunidade.

Botou a família inteira para minerar. Foram anos e anos de trabalho pesado para os Harringer — justo eles, acostumados a receber papinha em colheres de prata e ter suas bundas limpas por criados. Dix tinha uns cinco ou seis filhos, e todos aprenderam a minerar, caçar, defender-se, sobreviver na planície. A esposa do velho construiu uma caba para a família, com suas próprias mãos, e depois foi minerar também. Dizem que três ou quatro filhos de Dix Harringer morreram nas minas. A doença das minas — o "pulmão preto", como chamam — é uma coisa terrível, você fica todo preto por dentro de tanto respirar pó de pedra-de-fumaça.

Mas bem, depois de reunir algum minério, era hora de vender. Dix Harringer aprendeu a duras penas que cidadãos respeitáveis não queriam saber dessa historia de pólvora. Certa vez, um grupo de magos foi ter uma conversinha com ele, dizendo que eram donos da região e não gostavam de pólvora. Mas um filho de Harringer morreu durante a tal "conversinha", devorado por alguma besta que algum mago conjurou.

Então, Harringer não apenas pegou uma raiva infernal dos magos, como também começou a tecer uma rede de contatos entre os foras-da-lei. Ladrões, espiões, bandidos, piratas, caçadores de recompensa. Ah, peregrino, *esses* queriam pólvora! Queriam esburacar e explodir pessoas sem passar a vida com a cara enfiada nos livros, muito menos rezar para este ou aquele deu. Finalmente, Dix Harringer começou a refazer sua fortuna.

Tudo era mantido em segredo, para nenhum paladino ou cavaleiro do Reinado ficar sabendo e decidir acabar com o negócio. Mais e mais gente vinha comprar o minério dos Harringer. O negócio cresceu. Cresceram também os olhos de uns e outros. Não teve jeito, mais gente resolveu começar sua própria mineradora. Harringer não gostou nem um pouco, mas depois de umas briguinhas, decidiu aprender a compartilhar...

Os trabalhadores das minhas queriam diversão, queriam gastar seus salários. Então alguém ergueu uma taverna, e alguém abriu uma ferraria, e alguém inaugurou uma estalagem... era o início de Smokestone.

No final da vida, Dix Harringer tinha os pulmões transformados em pedra, mais cicatrizes do que podia contar, e quase nenhum filho vivo. De toda a família, so tinha sobrado uma garota. Quando o velho morreu, ela decidiu mudar de nome – adotou o próprio nome do pai, para mostrar que agora era a chefe. Morria Dix Harringer, nascia Dixie Harringer, a verdadeira fundadora de Smokestone.

Ela criou as leis. Ela reuniu as primeiras famílias para decidir que não haveria governo ou milícia na cidade. Ela teceu o véu de mentiras que esconde Smokestone. Ninguém sabe como, mas ela também tornou a cidade invisível para videntes, bolas-de-cristal, essas coisas. Uns acham que ela contrarou magos para esse serviço — mas quem conhecia a mulher direito, sabe que ela atirava em magos à primeira vsta. Eu acho que ela contratou demônios. Qualquer Harringer confia mais em demônios que em magos.

Dixie Harringer também criou o brasão da cidade. Dizem que ela tinha um punhado de amigos piratas, ou um punhado de namorados piratas, ou ambos (piratas e durões da planície costumam se dar bem, quando não estão se matando). Ela adaptou uma bandeira pirata, aquela com os ossos cruzados. Tirou a caveira e transformou os ossos em duas faixas em cruz. As estrelas representam o velho Dix, a mãe e os irmãos de Dixie, e cada um dos patriarcas das primeiras famílias. Ah, isso trás lágrimas aos olhos! Velha e durona Dixie Harringer!

Ela ainda inventou outra coisa. Sabe essa tradição de colocar crânios de outro acima dos portões? Sabe, uma vez, um bando de minotauros achou Smokestone e começou a importunar Dixie. Parece que eles achavam "covardia" usar armas de fogo, algo assim.

O resultado? Dixie pendurou um crânio sobre a porta de sua casa. E não era um crânio de touro, digamos...

A cidade foi crescendo. Para gente sem esperança, sem nada a perder, Smokestone era um bom lugar. E conforme as armas de pólvora ficaram melhores, também cresceu o comércio, cresceram as oficinas... Tudo aquilo que você pode esperar. Tudo por causa de Dix Harringer e sua filha!

Ah sim, dizem que não são só mentiras e magia escondem Smokestone. Dizem por aí que os fantasmas de Dix, Dixie e toda a primeira geração da família ainda rondam as planícies à volta da cidade. Quem tenta chegar a Smokestone com "más intenções" por assim dizer, acaba se perdendo ou sofrendo algum acidente.

Se isso é verdade? Eu lá vou saber?! De qualquer forma, quando bebo, gosto de derramar um pouquinho para os antigos Harringer. Não custa nada ser camarada com os fundadores, não é?

Galeria de Cafajestes

As Famílias Ricas

Até que falamos bastante dos mortos. Mas e os vivos, você quer saber? Quem mora em Smokestone hoje em dia?

Os **Harringer** ainda são a família mais importante, mas também há os McMullard e os Krowley. Todos têm minas grandes, e empregam um monte de gente.

O patriarca atual dos Harringer é Lyman Harringer. O pessoal diz que ele não honra o nome da família – é um borra-botas empolgado, que gostaria de ser prefeito, barão ou outra porcaria qualquer. Mas ele comanda os negócios da família, e nisso é muito bom. Na verdade, a fortuna dos Harringer vem aumentando muito nos últimos tempos.

Lyman teve uma briga feia com seu irmão Descott há uns dois anos. Descott saiu de Smokestone, levando só suas pistolas e seu cavalo, e até agora não voltou. Uns dizem que a confusão toda foi por causa de uma rapariga, outros acham que Descott ficou enojado com a covardia do irmão. Há que diga que, quando voltar, Descott vai estar acompanhado de um grupo de durões, para tomar a casa dos Harringer de assalto e matar Lyman.

Enquanto isso, Lyman continua enriquecendo. Sabe, nunca vi ele duelar com ninguém. Mas quem fala mal do cidadão tem o péssimo hábito de sofrer algum acidente antes que a questão possa se resolver com um duelo. O quê? Não, eu não estou insinuando nada! Deve ser sua imaginação, peregrino.

Os **McMullard** são os maiores rivais dos Harringer, em termos de negócios. Até onde eu saiba, a rivalidade nunca acabou em chumbo, mas talvez um dia...

O curioso é que, embora sua mina produza mais que qualquer outra, eles empregam pouca gente. Só um punhado de trabalhadores. Dizem que o patriarca da família é um necromante, usa zumbis e esqueletos como mão-de-obra — e veja bem, esse é o boato mais suave! Também dizem que o patriarca é o *mesmo* desde que a família chegou a Smokestone, há quase duzentos anos! O velho seria uma múmia, lich ou outro morto-vivo qualquer...

O pior de todos os rumores é que seus empregados não são pessoas, nem zumbis, mas demônios. Isso mesmo, demônios, com chifres e tudo, saídos do inferno! Os McMullard têm um pacto com o Deus Cobra! Claro que não sei se é verdade. Só sei que as minas dos McMullard funcionam dia e noite...

Os **Krowley** são únicos em Smokestone e, até onde eu saiba, no Reinado inteiro. São uma família de meio orcs.

Certo, você pergunta, como pode existir uma família de meio-orcs? Essa eu sei responder. Os primeiros Krowley que chegaram aqui eram um casal de meio-orcs. Uma historia bonita, até. Por acaso total, os dois se encontraram e apaixonaram. Quando tiveram filhos, nasceram meio-orczinhos! Não sei se isso já aconteceu em algum outro lugar, mas você tem que admitir que é interessante.

Agora, essa linhagem de meio-orcs não poderia durar, certo? Mas o patriarca queria manter o sangue da família "puro" — manter a mistura de humano e orc, a força e esperteza que fizeram seu sucesso em Smokestone. Assim, os irmãozinhos casaram com as irmãzinhas, e tiveram filhos, e tem sido assim há uns cem anos. De vez em quando, um filho ou filha dos Krowley tem permissão de casar fora da família, desde que seja com um meio-orc. É de virar o estômago, se quer saber a minha opinião.

Mas veja você, o que aconteceu nestes últimos tempos. O jovem Gruth Krowley caiu de amores por uma jovem elfa, de uma caravana de refugiados, recém-chegados à cidade. Parece que o amor é correspondido, mas nenhuma das duas famílias quer ver os dois juntos. A coisa pode ainda acabar em chumbo. Como os meio-orcs são podres de ricos, e os elfos são trabalhadores pobres, adivinhe quem vai levar a pior...

O Taverneiro Warrick

Com exceção das famílias ricas, o sujeito mais importante de Smokestone deve ser o Warrick. Isso mesmo, o taverneiro. Aquele ali, atrás do balcão!

Se esta é a maior taverna de Smokestone, foi pelo trabalho duro de Warrick. Ele chegou à cidade há pouco mais de dez anos. Logo depois de abrir este ótimo estabelecimento — e batizá-lo com o encantador nome "Buraco no Bucho" — Warrick percebeu que o povo precisa de outras coisas além de hidromel.

O povo precisa de amor e companhia, certo? Então, ele contratou algumas beldades de Smokestone para fornecer esse carinho. O povo precisa de dinheiro. Ele passou a emprestar ouro para os necessitados. O povo precisava de proteção! Como eu disse, nem todos podem duelar, tem os aleijados, cegos... Warrick emprega duelista contratados para esses casos.

Oras, o povo precisa de um monte de coisas diferentes, tem um monte de problemas, e nem sempre sabe como resolvê-los. Warrick é um verdadeiro "resolve-problema". Você precisa de uma bala mágica especial, que não está à venda? Warrick tem contatos, pode consegui-la. Precisa saber o nome do desgraçado que anda falando pelas suas costas? Provavelmente Warrick sabe at´eo nome da avó do infeliz. Precisa se livrar de uma evidência comprometedora, acabar com uma maldição, passar adiante um item mágico inútil? Warrick providencia tudo isso. Ele conhece gente que conhece gente, ele arranja o fim dos problemas. Dizem as más línguas que Lyman Harringer não está muito feliz com o poder que Warrick está reunindo na cidade...

Lutien, o Papa-Defunto

Existe outro sujeito muito rico em Smokestone: o para-defunto, é óbvio!

O agente motuário — digamos assim — mais bem-sucedido da cidade é Lutien. Um elfo sinistro, que anda de preto o tempo todo, com uma cartola enorme e luvas cobrindo as mãos. Não falta trabalho para ele, pessoas vivem morrendo em Smokestone o tempo todo. Vivem morrendo, hein? Entendeu? Eu devia *mesmo* ser um bardo...

Falando sério, há quem diga que Lutien vende cadáveres para os McMullard transformarem em zumbis trabalhadores. Também há quem diga que o próprio papa-defunto seria um vampiro. O que *eu* já vi com meus próprios olhos, foi aquele elfo fazendo uns gestos e dizendo umas palavras, e coisas esquisitas acontecendo. Ele pode ser só um mago ou feiticeiro, mas aqui em Smokestone, vai saber! A única certeza é que, quando você abotoa o paletó de madeira em Smokestone, acaba nas mãos de Lutien. O que vem depois... ninguém nunca sabe, não é?

Armas e Munições

Outras pessoas úteis para conhecer são os grandes armeiros. **Thungamm Beiço-de-Ferro**, o anão, é o dono da "Oficina da Fumaça", a maior forja de armas de pólvora de Smokestone. Se você puder pagar por uma das belezinhas de Thungamm, pode ter certeza de que seus desafetos terão vida curta.

Se você esta mais interessado em economizar, existe a "Armeira Verde", a oficina do goblin **Rezin**. As armas dele custam metade do preço, e funcionam metade das vezes! Ele também compra armas de segunda mão, conserta armas defeituosas, aluga... Faz qualquer negócio! Se você quer matar alguém e não pode pagar muito, eu recomendo.

Você já tem armas? Mas ainda precisa de pólvora, certo? Vá ali fora e olhe em volta: as ruas estão repletas de vendedores ambulantes, cada um com sua barraquinha imunda, cobrando barato pela chance de explodir seus inimigos. Alguns são alquimistas de rua, outros só vendedores ou atravessadores.

A melhor pólvora da cidade você encontra no boticário do **mestre Raldo**, o melhor alquimista de Smokestone. É um halfling velho e rabugento, sua loja nem tem nome, ele costuma tentar expulsar todos os fregueses. Reclama que estão sujando a loja, interrompendo seus estudos ou respirando alto demais. Se você puder agüentar os insultos de mestre Raldo, talvez ele venda sua pólvora – que, junto com as armas de Thungamm, é a melhor garantia de morte eficiente que você encontra aqui na cidade.

Com sorte, você pode ser atendido pela assistende de Raldo, **Ullana**, uma meio-elfa de virar a cabeça de qualquer homem. Ullana vive brigando com Raldo, ele costuma demiti-la uma ou duas vezes por semana. Mas, na maior parte do tempo, ela está trabalhando lá.

Presuntos

Seus problemas são de algum outro tipo? Você pode ir falar diretamente com Wu-Nau, o açougueiro.

Açougueiro? Isso mesmo, o pessoal de Smokestone também come carne, sabia? Wu-Nau vende carne quase fresca e cria porcos em seu chiqueiro. Se você matou alguém que não devia, e precisa se livrar do corpo, fale com ele. Por uma pequena quantia, você fica aliviado, os porcos ficam mais gordos, e todo mundo fica feliz.

Wu-Nau é um refugiado de Tamu-ra. Uns dizem que ele é meio louco, por causa da Tormenta. Outros dizem que ele nem chegou a ver a Tormenta, já havia fugido daquela terra por ter envenenado um comerciante rival. Sei lá se é verdade. De repente, Wu-Nau pode ser também a pessoa certa para procurar se você precisa de veneno.

A única dificuldade é falar com ele: Wu-Nau nunca aprendeu o idioma do Reinado, e fala um dialeto que nem outros refugiados de Tamu-ra entendem. Também já ouvi falar que ele é um demônio disfarçado, e só sabe falar a língua infernal. Vá se acostumando, peregrino, dizem cada coisa nesta cidade...

Igrejas e Cultos

Ah, você já fez coisas erradas, e agora teme por sua alma? Dizem por aí que nem os deuses prestam atenção em Smokestone. Pode até ser verdade, mas às vezes alguém no Panteão resolve olhar para estes lados.

Veja Thydas, nosso bom e velho padre de Khalmyr. Gosta tanto do Deus da Justiça quanto de um bom hidromel. Você pode encontrá-lo na igreja, ali no final da rua — ou entoa largado em alguma sarjeta, balbuciando. Você diria que um clérigo desses não cura nem resfriado, certo? Grande engano! Thydas tem magia da boa, consegue verdadeiros milagres. No passado, foi capelão de um batalhão do exercito de Tyrondir. Parece que ficou traumatizado com alguma batalha ou coisa assim, desertou e veio até Smokestone afogar as mágoas. Se você tiver sorte (ou azar) também pode ver o bom padre quando está furiosos com Khalmyr, esbravejando contra ele na igreja ou na rua. Mesmo assim, ele se diz denoto. Estranho.

Dizem que há um grande culto a Hyninn aqui em Smokestone. Você sabe, cidade de bandidos, Deus dos Ladrões... São coisas que combinam. Se eu conheço algum membro do culto? Nunca ouvi falar.

Também tem os Inocentes, uma comunidade isolada nos arredores da cidade. Um povo bem esquisito (quer dizer, mais esquisito que o normal). São devotos de Lena, sabe, a Deusa Criança. Por causa disso, entre eles, as crianças mandam e os adultos obedecem! E você pensa que eles são alegres, sempre cantando e brincando? Coisa nenhuma! Aquelas crianças são sinistras! Todo mundo se veste de preto, e ninguém fala muito com gente de fora. Dizem que é para não "macular" a alma deles, sei lá.

Eles também não usam magia arcana, nem pólvora, nem nada. Dizem que não é puro, não é o modo de Lena. Vivem uma vida simples, mas eu me borro de medo deles. Por que vivem perto de Smokestone, você pergunta? Ora, por que o Reinado é governado por adultos, e Smokestone está fora do governo do Reinado.

A única coisa boa que esses tipos oferecem são suas clérigas de Lena. Elas fazem sua cabeça crescer de novo depois de estourada por um mosquete! Mas veja bem, clérigas de Lena precisam ser mães antes de ganhar sua mágica, então só as adultas são clérigas. Ou seja, elas obedecem às crianças. Então, se você precisa de cura mágica poderosa, ou até trazer um companheiro morto de volta, procura os Inocentes. Mas esteja preparado para obedecer às crianças sinistras.

Por último, dizem (eu repito: dizem) que, às vezes, o Deus da Morte em pessoa parece aqui em Smokestone. Ragnar? Leen? Avatar? Sei lá como chamam! Só sei que ele sempre carrega aquela foice enorme, e tem um crânio brilhante embaixo do capuz. Sei também que ele é um grande jogador de Wyrt (você sabe, o jogo com cartas e dados). Dizem que ele visita a cidade em busca de um desafio. Se você vencer, ele pode fazê-lo imortal, ou trazer alguém de volta da morte! Agora, se perder, o deus leva você embora...

Alvos

Se você quer diversão com menos sangue, sujeira e álcool, um grupo de bardos costuma se apresentar por aqui. São os Pés-de-Fumaça, embora eu não saiba ao certo por que escolheram esse nome. Quatro ou cinco sujeitos, muito bons de alaúde e com vozes decentes, cantam musicas antigas de Petrynia e arredores. Dizem que, quando o trabalho de

bardo está fraco, eles assaltam caravanas e fazem pequenos roubos pelas redondezas. Ou seja, nada demais. Também já ouvi dizer que um deles vendeu a alma para um demônio, em troca de aprender a tocar alaúde. Mas isso cheira a lorota.

Entre os tipos perigosos, existem os **Carniceiros**. Um bando de centauros que vaga pelas planícies, atacando e roubando viajantes. Depois, vendem os espólios aqui na cidade. Mas não os chame de Carniceiros, e nem menciona sobre os tais roubos perto deles, peregrino! Os desgraçados são selvagens. Nunca aprenderam a usar armas de fogo, mas retalham um homem em dois tempos com machadinhas. Quando alguém pergunta onde conseguiram as coisas que vendem, a resposta é sempre a mesma: "Achamos".

Claro, também tem os pistoleiros. Smokestone está cheia deles. **Zach Hullden**, ex-soldado do Exército do Reinado, hoje bandido. **Savanna**, a caçadora de recompensas. **Tillipeg Tettelbaum**, o almofadinha de Valkaria, parece um poltrão mas é rápido no gatilho e já matou mais de vinte. **Garth**, o Vaqueiro do Inferno: alguns dizem que não pode morrer com um tiro; outros dizem que é o Deus Menor da Pólvora. ***Sir* Custer**, ex-cavaleiro da Ordem da Luz, que usa lança, armadura e pistolas. **Billy-Bob**, o Não-Canhoto, que atira com a mão trocada, apenas para ter um pouco mais de desafio em seus duelos. **Pilly Coiote**, uma garota criada por bichos selvagens nos ermos, que mal sabe falar, mas atira como ninguém!

Doutor Dillon é um médico renegado de Salistick, que usa sua pistola com precisão cirúrgica – e, quando leva tiro, faz cirurgia em si mesmo. **Colt "Réquiem"**, um bardo e violeiro sem igual, que compõe uma nova música para homenagear cada um que mata. **Tom Mulliga**, especialista em atirar montado em seu cavalo, Gatilho. Os **Irmãos Reny**, uma quadrilha familiar de assaltantes de caravanas, liderada pela **Mamãe Mable**, a velha mais durona que eu já vi na vida. E, é claro, o velho **Jack Banguela** aqui...

Quer saber por que eu tenho este apelido? Olhe de perto: todos os meus dentes são de aço. Eu tinha o costume de arrancar um dente para cada homem que matava, sabe? Depois derretia as pistolas do infeliz e forjava um dente de aço para substituir. Oh bem, o espaço para novos dentes acabou há anos...

Onde Cair Duro

Você quer conhecer mais pontos de interesse de Smokestone? Tem as minas, é claro.

São três minas principais, pertencentes a cada uma das famílias antigas – e um gazilhão de minas menores, que trocam de dono o tempo todo. Muitas vezes, os mineradores encontram monstros lá no subterrâneo, desde coisas simples como kobolds posseiros até criaturas ancestrais que estavam adormecidas e acordaram com a barulheira. Veja você, parece que alguns monstros comem pedra-de-fumaça e por causa disso cospem fogo! Volta e meia, o dono de uma mina contrata aventureiros para matar alguma coisa assim.

Smokestone tem duas ruas principais: A Rua da Poeira e a Rua da Fumaça. Nada muito criativo, hein? Na rua da Fumaça fica a maior parte das oficinas e forjas. Tem esse nome porque incêndios e explosões são a coisa mais comum...

A Rua da Poeira é onde estamos. Vela direto para a estrada, e os viajantes chegam cheios de poeira. Entendeu? Aqui fica a maior parte das tavernas, as casas de jogo e o resto do comercio com menos propensão a explodir. O para-defunto ficava nesta rua, mas decidiu se mudar para a Rua da Fumaça, mais perto dos clientes em potencial...

E, enquanto você estiver em Smokestone, não deixe de visitar o cemitério! Sempre tem novos moradores. É uma coisa enorme, cheia de lápides amontoadas. Vez por outra, algum morto se ergue da tumba, reclamando de um duelo injusto, exigindo vingança... a choradeira de sempre. Como alguns são enterrados com suas pistolas, botas e coisas do gênero (lembra do que eu falei sobre promessas aos mortos?), não é coisa rara que algum morto venha contratar você para cuidar de negócios inacabados!

Outro lugar divertido é a Praça da Forca, ou seja, a praça central da cidade. Se a noite está chata, cedo ou tarde alguém arranjam um linchamento, e todos vão poder assistir.

Fim de Papo

Então, acho que você já sabe de tudo que precisa, peregrino. Já pode se virar aqui em Smokestone.

O que?!

Ei, peregrino, aponta esse cospe-chumbo para outro lado. Então foi para isso que você veio aqui? O que eu fiz? Matei seu irmão? Peregrino, eu matei o irmão de muita gente...

Não, não lembro. Ele era aventureiro? Seja mais específico. Usava pistolas mágicas? Seja mais específico. Francamente, peregrino! Já matei mais de dez homens com esse mesmo nome!

Tem certeza que não quer mesmo mudar de idéia? Beber mais um trago?

...

Uma pena. Eu até tinha gostado do garoto.

Parte 4
Os Bons, os Maus e os Feios

Tina Tirocerto

"Não vale a pena quebrar a cabeça com aquilo que não tem mais jeito, parceiro!"

— Tina Tirocerto

Quando criança, a vida parecia muito simples para Valentina Flor-de-Lis — dividida entre cavalgar com os parentes centauros nas matas selvagens e perseguir (e pilhar) humanos invasores. Sim, porque humanos eram maus, e alguns carregavam armas estranhas que cuspiam fogo estranho, e podiam ferir e matar mesmo à distância. Traziam a morte na cintura. Mais de uma vez, membros da grande Família tombaram vítimas destes artefatos misteriosos.

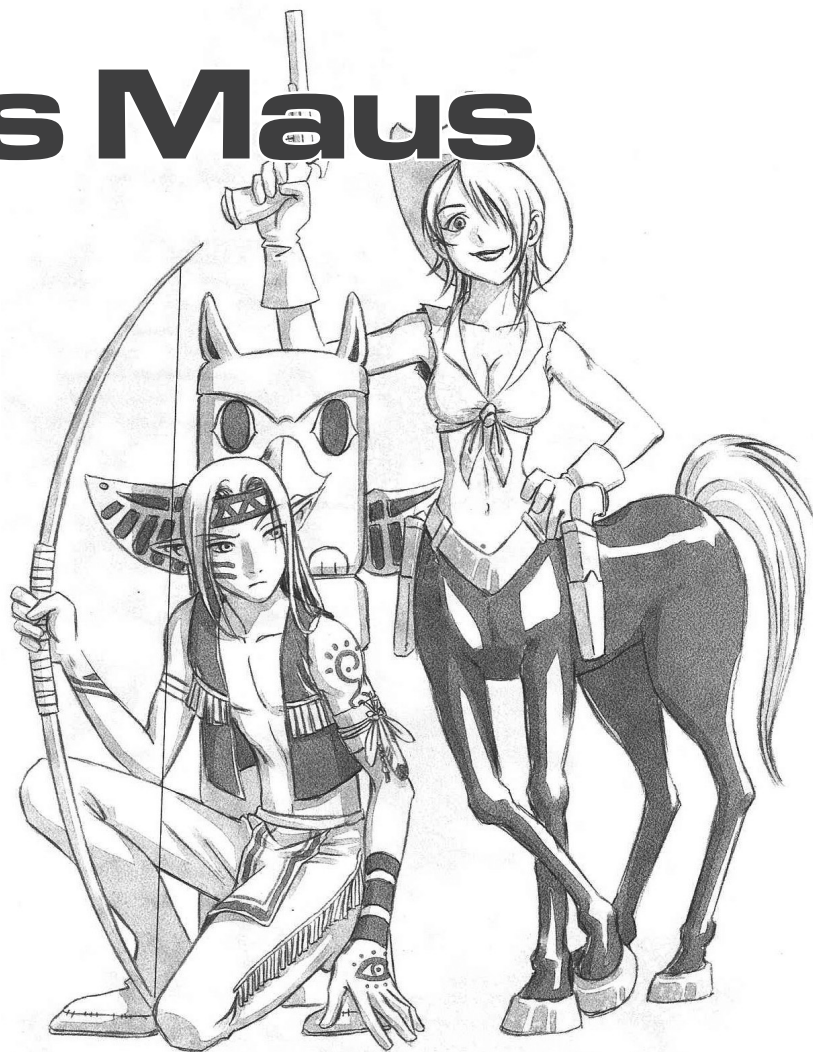
Isso era tudo que Valentina sabia, e parecia o bastante.

No entanto, certa vez, um pequeno grupo de dois-pés (como a Família chamava os humanos e suas numerosas variações), quase tantos quantos os dedos da mão, perseguiu e emboscou a família de Valentina. Um irmão foi gravemente ferido. A mãe nem pôde esboçar reação, caindo quase que imediatamente sob a pontaria dos dois-pés. Eles queriam o território. E queriam os centauros mortos. Ou domados, como escravos.

Aprenderam que domar um centauro, mesmo jovem, não é coisa simples. Aprenderam isso quando uma jovem fêmea escoiceou um deles, fazendo cair sua armas de fogo. Aprenderam quando ela rapidamente apanhou o artefato.

Valentina.

Ela nunca entendeu bem o que aconteceu. Talvez um talento natural, que ela não sabia possuir. Talvez apenas o testemunhar daquela peça sendo usada tantas vezes, para abater aqueles de seu próprio sangue.

O fato é que, antes mesmo de conhecer a palavra "gatilho", ela já sabia apertar um. Sabia atirar. E sabia matar os dois-pés.

Após abater o líder do bando, os outros dois-pés fugiram. Ainda segurando o cano fumegante, a centaura correu os olhos ao redor, procurou os rostos queridos da família. Não os encontrou.

Encontrou apenas um bando de centauros em fuga, muito assustados, acenando a ela para *não* tentar segui-los.

Pois eles testemunharam aquando Valentina empunhou e usou o artefato maldito, que trazia fogo e morte. A mesma arma que feriu seus irmãos, tomou tantas vidas de seu povo. Valentina agora estava maculada. Não pertencia mais à Família.

Então ela entendeu que sabia pouco. E que a vida nunca mais seria simples.

Expulsa para sempre da tribo, a jovem centaura deixou as planícies onde nascera carregando consigo apenas a arma fatídica, sem munição. Vagou por muito tempo. Chegou às terras dos dois-pés, observou-os à distância por algum tempo. Aprendeu logo, todos os portadores de armas cospe-fogo eram renegados, mesmo entre sua gente. Entendeu, então, que aquela peça atrai algum tipo de maldição para seu portador.

Havia muito a fazer. Não estava arrependida, pois usar a arma salvou sua família. Confortada com o destino aziago, deixou para trás o antigo nome e vida.

Aquela que agora respondia por Tina Tirocerto abraçou os modos dos dois-pés, passou a negociar e conviver com eles. Aceitava toda sorte de serviços, desde guarda rebanhos até caçar bandidos. Às vezes virava alguma caneca de bebida e contava casos engraçados na companhia dos dois-pés, mas nunca se sentiu plenamente à vontade para chamá-los de amigos.

Tina cavalgava sozinha, sem parecer se importar com isso. Foi assim até certa ocasião, quando encontrou um elfo ferido, em silencio, à espera da morte. Era um elfo estranho; portava arco e flecha como outros elfos, mas tinha pinturas coloridas no rosto. Lembrou-se sobre como os elfos foram caçados por monstros guerreiros, e expulsos de seu antigo lar.

Decidiu que não o deixaria morrer.

Socorreu o elfo. Dias mais tarde, percebeu que estava sendo seguida; era aquele estranho elfo bárbaro, agora seu amigo. Silencioso e soturno, mas ainda um amigo. Quase nunca dizia qualquer palavra (foram exatos noventa e nove dias até saber seu nome: Chuva-nas-Sete-Montanhas). Tina não se importava: parecia adequado, para uma pessoa sem passado, um companheiro que não faz perguntas.

Tina e "Chuchu" (ela assim o chama carinhosamente; a opinião do elfo a respeito, nunca saberemos...) passaram a perambular juntos pelo Reinado, ambos em busca de algum futuro.

Valentina: F1 (Esmagamento), H2, R1, A1, PdF2 (Perfuração). Arena: Ermos; Inimigo: Humanos; Centauro; Ranger: Chuva de Disparos; Aliado: "Chuchu"; Sobrevivência; Tiro Múltiplo e Modelo Especial.

Valentina ainda possui o mosquete que roubou dos caçadores humanos. Fora isso, não posui nenhum outro item em especial.

Chuva-nas-Sete-Montanhas: F1 (Corte), H2, R2, A1, PdF1 (Perfuração). Aliado: Valentina; Batedor: Alerta máximo e Nunca Indefeso; Sentidos Especiais: Todos; Sobrevivência e Inculto.

Chuchu possui um arco élfico encantado *(Arma Especial: Ataque Especial)* e carrega consigo potes com tinta suficiente para três *pinturas de geurra élfica* — duas de *força de touro* e uma de *agilidade felina*. Além desses itens ele não tem quase nada, consegue tudo que precisa para sobreviver da natureza.

Capitão James K.

"Vou enforcar, esquartejar e fazer andar na prancha! Não necessariamente nesta ordem."

— James K.

Não se conhece muito sobre James K. mas algumas historias interessantes circulam pelas tavernas. Ele costuma assassinar a tripulaçõ dos navios que ataca e tomar para si eventuais lindas mulheres que estejam a bordo, antes de vendê-las como escravas. Por outro lado, também correm boatos de que James K. não gosta muito de mulheres, preferindo os afagos de seu massagista particular. A verdade? Ninguém perguntou e viveu para saber...

Seu navio, *bravado*, é o maior e melhor armado (ele é um dos poucos piratas a usar muitos canhões) da região. Costumava ser o mais ativo e conhecido pirata fora de Quelina, embora atualmente sua fama rivalize com a Capitã Izzy Tarante. Até agora, não há notícias de conflito entre a *Bravado* e o *Cação Cego V*, mas esse dia pode não esta distante.

Conta-se que Jim K. assassinou o próprio pai. Ele tem uma irmã menor, Anne, que tenta manter longe da *Bravado* a qualquer custo. Uns dizem que faz isso por se preocupar com a segurança da irmã — e outros acham que ele simplesmente não a suporta!

Dizem que, em condições normais, Jim K. é um homem inteligente, ponderado e calculista. Suas famosas crises de histeria, que não raras as vezes custam a vida de um tripulante ou dois, se manifestam apenas na presença da maga Niele. Durante alguns anos, a arquimaga élfica foi sua parceira — um dos piores erros que o pirata cometeu na vida!

O Capitão K. é um dos maiores espadachins de Arton — poucos podem vencê-lo em combate individual. Ele nunca usa armas mágicas ou outros itens encantados. Alias, desde que conheceu Niele, apenas ouvir falar em magia lhe provoca arrepios: é procedimento normal na Bravado lançar ao mar qualquer coisa parecida com um mago. Ou com um elfo.

Uma das grandes ambições de Jim K. é ser escritor. Entre uma pilhagem e outra ele costuma se trancar na cabine com pena e pergaminho, disposto a produzir um romance épico. Infelizmente ele não tem o menor talento para a coisa — nunca consegue passar da primeira página!

É claro que isto é calúnia. Na verdade, deve ter sido obra de algum vil invejosos, verde de inveja, que se ressente de minhas habilidades como escritor! Que, diga-se de passagem, são muitas e vastas e, ainda por cima, diversas e grandes. E é mentira que eu nunca tenha passado da primeira página de um romance. Acontece que a primeira página é a capa, e depois há a folha com meu nome, e uma dedicatória, e um mapa, e depois uma folha em branco, e só então começa o romance! Portanto, sempre cheguei no mínimo à sétima página. Essas mentiras não são verdadeiras, e o que dizem é

falso como uma inverdade.

James K.: F2 (Corte), H2, R2. A1, PdF1 (Perfuração). Arena: Bravado; Boa Fama; Manipulação; Torcida; Patrono: Bravado; Riqueza; Assombrando: Niele; Código dos Cavalheiros; Protegido Indefeso: Anne.

Apesar de sua riqueza, James K. não utiliza itens mágicos, nem recorre a qualquer coisa remotamente parecida com magia. Ele possui um Sabre, uma adaga e uma luneta. E naturalmente seu navio, a *Bravado*.

Anne, a Pestinha

"Quero ser pirata, mas o irmãozinho não deixa."

— Anne K.

Anne é a irmã mais nova do notório capitão James K. seu maior desejo é ser pirata também, coisa que o irmão desaprova firmemente; para manter Anne distante ele faz qualquer coisa — até mesmo vendê-la como escrava. Mas a pestinha sempre encontra um jeito de voltar...

Anne sabe muito bem aproveitar sua pouca idade e aparência inofensiva para conseguir o que quer. Também sabe usar os punhos (ou as pernas!) quando a situação exige. James K. costuma enfeitá-la com vestidinhos antes de deixá-la por ai, como uma forma de tentar fazê-la mais agradável, mas a pirralha trata de sumir com tais roupas na primeira oportunidade; ela prefere se vestir como menino.

Ser constantemente abandonada em várias partes de Arton e ter que encontrar maneiras de rever o irmão tornou Anne muito apta a sobreviver nas ruas, e uma ladra bem habilidosa (bem mais que Sandro...). No entanto, ela também carrega a tristeza de não conseguir sentir-se querida pelo "irmãozinho" — sem entender que, no fundo, James K. tenta afastá-la para sua própria segurança.

Anne: F0 (Esmagamento), H1, R1, A0, PdF0 (Esmagamento), 5 PVs, 5 PMs. Arena: cidades; Aparência Inofensiva; Crimes; Ladino: Rei do crime e Mestre em escaladas.

Anne não costuma usar armas e armadura (afinal, ela é uma criança!), mas sempre parece "ter à mão" ferramentas de ladrão necessárias para abrir fechaduras e cadeados.

Holden Crass, Alto-Vigilante dos

Xerifes de Azgher

"Alto-Vigilante o diabo que o carregue! Você sabe muito bem onde pode enfiar esse título afeminado de m..."

— Holden Crass, Alto-Vigil... hmm, Xerife de Azgher

Holden Crass, um velho pistoleiro devoto do Deus-Sol, é o líder e fundador dos xerifes de Azgher.

Nem todos os usuários de armas de pólvora são bandidos — só a maioria. E, embora algumas autoridades torçam o nariz para isso, um grupo de agentes da lei emprega as mesmas armas do criminosos: são os xerifes de Azgher.

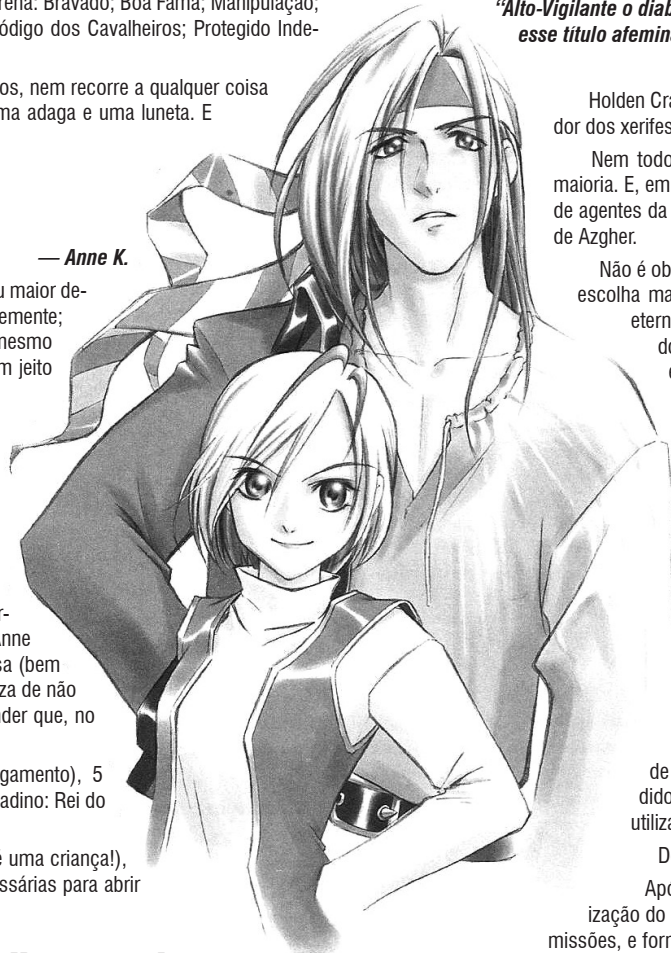
Não é obrigatório para um xerife utilizar pistolas, embora essa seja sua escolha mais comum. O que caracteriza os xerifes, na verdade, é sua eterna missão de vagar pelo Reinado atrás de criminosos foragidos, monstros e vilões, além de proteger comunidades que se encontram longe dos grandes centros.

A organização é recente, fundada há menos de dez anos, em Patrynia. O surgimento dos xerifes justamente nesse reino é, com certeza, fruto de grande incidência de pistoleiros fora-da-lei na região — atraídos pelas historias sobre a cidade de Smokestone. No inicio eram apenas um grupo de amigos e aventureiros, liderados por um dos raros paladinos de Azgher que não pertencia às tribos do deserto. Esse homem, de nome Holden Crass, já atuava como caça-recompensas há alguns anos, devotado ao aspecto vigilante e guardião do Deus-Sol. Inspirados por sua liderança, seus amigos empreendiam grandes caçadas a fugitivos, tornando-se conhecidos por sua eficiência e senso de justiça.

Certa vez, contudo, Crass e seus colegas caíram vítimas de uma emboscada. Quase todos foram assassinados por bandidos que usavam armas de pólvora. Holden Crass sabia não pode utilizar as mesmas armas e táticas, porque isso era contra a lei.

Decidiu então mudar a lei.

Após uma jornada à grande capital Valkaria, Holden obteve autorização do próprio Rei-Imperador para utilizar armas de pólvora em suas missões, e formar uma organização de vigilantes de elite. Assim surgiam os xerifes de Azgher.

Os xerifes ainda são poucos, mas muitos foras-da-lei os temem. Sua jurisdição alcança todo

o Reinado, mesmo que alguns reinos (como Yuden, Ahlen e Sckharshantallas) não os vejam com bons olhos.

Os xerifes aceitam membros de todas as raças, mas apenas os mais valorosos guerreiros, caçadores, atiradores e rastreadores são aprovados em seus rigorosos testes. Você deve ser apresentado por um xerife já existente aos líderes da organização, em Petrynia. Após entrevistas e testes mágicos para determinar sua lealdade e convicção, há uma extensa bateria de testes. Os poucos aprovados são treinados — e menos candidatos ainda resistem ao treinamento rigoroso. Em três ou quatro meses, os recrutas restantes estão prontos.

Todos os xerifes fazem um juramento: seguir as ordens de seus superiores, caçar foras-da-lei, obedecer às autoridades do Reinado e nunca usar suas habilidades contra inocentes. Este juramente é registrado em um pergaminho encantado por magia divina, que serve também como documento para cada xerife. Todos também recebem seu maior símbolo de autoridade: um pequeno sol de ouro, a marca de Azgher, que costumam trazer preso à lapela, no lado esquerdo do peito. Alguns, no entanto, trazem o sol orgulhoso no escudo ou placa peitoral da armadura.

A partir de então, os xerifes têm bastante autonomia. Embora devam se reportar às lideranças da ordem de tempos em tempos, sua prioridade será corrigir injustiças e caçar culpados. É comum que aventureiros tornem-se xerifes de Azgher e mantenham-se em seus velhos grupos, pois colegas de boa índole costumam ter objetivos parecidos.

Vez por outra, um xerife pode receber ordens expressas — patrulhar uma região específica, caçar um criminoso em particular, proteger uma aldeia por tempo indeterminado. Em casos extremos, vários xerifes são enviados para caçar um só criminoso.

Um xerife pode ser investigado ou repreendido por não cumprir ordens. Mas, em geral, só perderá seus poderes e autoridade se mostrar-se corrupto, ferir inocentes ou cometer outra atrocidade semelhante. Um xerife renegado é caçado por todos os outros xerifes da região (ou além), sendo raro que sobreviva por muito tempo.

Holden Crass ainda é o líder dos xerifes de Azgher. Um velho pistoleiro de longos cabelos brancos, assim como o bigode. Sempre mascando fumo, acariciando as pistolas de ouro, e jurando encher criminosos de chumbo em nome de Azgher. Crass ainda sai em missão, em raras ocasiões — seja porque o foragido é muito hábil ou perigoso, seja porque o próprio Crass está entediado.

Crass é o "Alto Vigilante", o posto supremo entre os xerifes. Ele próprio odeia o título, acha que "Furador de Canalhas" seria mais apropriado e menos afeminado. Seus subordinados insistem que um pouco de pomba é necessário quando se lida com regentes e nobres. A cadeia de comando abaixo de Crass é bastante frouxa, com xerifes mais velhos e experientes hierarquicamente superiores aos mais jovens.

A sede dos xerifes é um forte conhecido como "o Observatório", no coração de Petrynia. Lugar simples, com altas paliçadas de madeira mágica de Tollon, e grandes estrebarias com cavalos de Namalkash. Vivem ali Holden e alguns xerifes antigos, assim como diversos clérigos de Azgher.

Um dos grandes objetivos dos xerifes de Azgher — e a grande obsessão da vida de Holden Crass — é encontrar a quase mítica Smokestone. Dizem que os xerifes pagariam bem por informações sobre a cidade fora-da-lei. Mas parece que ainda não pagam o bastante: um pistoleiro que traísse a cidade acabaria caçado pela lei e *também* pelos bandidos...

Holden Crass, Alto-Vigilante dos Xerifes de Azgher: F0 (Esmagamento), H2, R2, A1, PdF2 (Perfuração), 10 PVs, 10 PMs. Boa Fama; Patrono: Xerifes de Azgher; Paladino; Xerife de Azgher: Eu sou a lei, Licença para matar e Olho de Azgher; Sobrevivência; Código dos Heróis e Honestidade.

O Xerife Crass possui um par de pistolas de ouro (uma A*rma Especial: Veloz (H+2 para testes de iniciativa) e outra Arma Especial: Vorpal)* que podem atirar duas balas ao mesmo tempo – veja o item mágico *pistolas da última chance).*

Capitã Izzy Tarante

"Que inocentezinha. Direto para a minha cama."

— Capitão Sig Olho Negro

A capitã do navio Cação Cego V é uma das mais notórias piratas de ARton, caçada pelas autoridades, temida por mercadores e admirada pelos foras-da-lei. No entanto, Izzy Tarante também é temida por traficantes de escravos, servos de nobres corruptos, comerciantes de armas e militares de reinos conquistadores, e admirada por escravos fugitivos, miseráveis injustiçados e habitantes das vilas mais pobres do litoral. Izzy é uma defensora da liberdade, pisoteando a lei do Reinado enquanto luta por seus ideais, à maneira dos piratas.

Nascida em uma família rica do reino de Fortuna, Izzy (então Izolda) foi criada em um convento de clérigas de Lena, onde recebeu a melhor educação que uma jovem dama poderia ter. quando cmpletou treze anos, partiu em viagem com seus pais até o reino de Collen, para conhcer o homem a quem estava prometida. Hospedada na mansão do noivo, a jovem Izolda aca-

bou vendo o que não devia — seu pai e seu futuro marido, nos portões da mansão, torturando um prisioneiro. Fugiu horrorizada, indo abrigar-se em um navio que estava de partida. Era o Cação Cego IV, do capitão Sig Olho Negro.

A jovem clandestina foi acobertada pelo imediato do Cação, o velho Bert “Barril”. No entando, logo foi descoberta pelo capitão e forçada a ser sua amante.

Ao longo do tempo, a relação de prisioneiro e algoz transformou-se em amizade, e por fim em amor. O capitão era cruel com os marujos que tentavam fazer mal a Izolda. A menina também aprendeu as lides do mar, passando a gostar da vida pirata e tornando-se um marujo tão bom, ou melhor, que os outros. Sig Olho Negro não era um idealista — pelo contrário, encaixava-se nos piores estereótipos dos piratas, roubando, matando e fazendo coisas ainda piores.

Quando Bert “Barril” morreu, anos depois, Izolda assumiu o posto de imediato. Então, já era conhecida apenas como “Izzy”

Sig Olho Negro acabou morto por aventureiros, como vingança por tê-los aprisionado e roubado. Izzy foi poupada, e acabou assumindo o comando do navio. Aos poucos, longe da influência do amante morto (embora ainda apaixonada por sua memória), Izzy decidiu que os métodos do antigo capitão não eram corretos. Em vez de apenas roubar e assassinar, a nova capitã seria uma pirata com um propósito. E para alguém criada em uma prisão com algemas de ouro, vindo encontrar a felicidade apenas em alto mar, nenhum propósito era mais nobre que a liberdade.

Izzy Tarante tornou-se uma pedra no sapato dos reinos mais corruptos e brutais de Arton. Navios minotauros carregados de escravos são atacados pelo Cação Cego, e sua “mercadoria” é libertada. Carregamentos de armas vindos de Zakharov são roubados. Navios de guerra de Yuden são afundados. O tráfico de alucinógenos entre Ahlen e Collen é interrompido. Izzy Tarante não deixa de lucrar com seus saques, seqüestros e venda de mercadoria roubada — mas escolhe com cuidado suas vítimas, segundo seu peculiar senso de justiça. É implacável, raramente poupando a vida de seus inimigos, mas não mata quem considera inocente. Costuma oferecer chance de rendição às tripulações dos navios de guerra, mas os oficiais e capitães são chicoteados até a morte.

As táticas de ataque e fuga de Izzy são vistas como “desonradas” ou “covardes” pela marinha dos reinos atacados. A capitã já disfarçou tripulantes como náufragos, para infiltrarem-se a bordo de navios inimigos e cortar a garganta dos oficiais; já utilizou bandeiras falsas, fingiu rendição, até ofereceu o próprio corpo como isca para capitães estúpidos. Seja qual for o ardil, o final é sempre o mesmo: Izzy triunfante, e os oficiais inimigos indignados e humilhados, antes de morrer. A honra não importa, segundo Izzy Tarante. Ela luta à maneira dos piratas.

Atualmente, a atividade principal da capitã é transportar escravos fugitivos de Tapista, o Reino dos Minotauros. O notório caçador de piratas John-de-Sangue já esteve em seu encalço, mas suspeita-se que ele teria perdoado Izzy, considerando sua missão digna. O cação Cego V (os outros quatro foram vítimas de um maremoto, uma serpente marinha, um motim e um ataque de navio fantasma) permanece como um dos mais temidos dos mares de Arton, hasteando a bandeira negra de caveira e ossos cruzados, para amedrontar os ricos de alma podre.

Capitã Izzy Tarante: F0, H2, R2, A0, PdF1, 10 PVs, 10 PMs. Swashbuckler: Finta de combate; Adaptador; Aparência Inofensiva; Manipulação; Boa Fama; Riqueza; Torcida e Código da Redenção.

Izzy Tarante possui um anel de proteção *(bônus de A+1)*, e botas de velocidade *(concede a vantagem Aceleração).* Além disso, o seu návio hasteia uma *bandeira da abordagem* — veja o item no capítulo ítens mágicos.

O Homem sem Nome

“...”

— O Homem sem Nome

Todos sabem que bardos contam mentiras. Sendo assim, as historias que contam sobre si mesmo, ou sobre outros bardos, são ainda mais mentirosas. E muitos rezam para que a historia do Homem sem Nome seja apenas mais uma mentira.

O homem sem Nome, caso exista de verdade, costumava ser um bardo viajante. Já havia percorrido boa parte do Reinado, tocando seu alaúde e cantando em aldeias barrentas e cortes nobres. Foi quando encontrou um grupo de aventureiros, entre os quais havia um pistoleiro. Juntou-se ao bando, na esperança de arrecadar historias. Estavam perseguindo bandidos, que também eram pistoleiros.

Quando os dois grupos se encontraram, o bardo viu um tiroteio pela primeira vez. Mais sel-

vagens que flechas, mais poderosas que magias, as balas voavam juntamente com fogo arcano, energias divinas e todo tipo de poderes. Uma fagulha de pistola ou magia alcançou um barrilete de pólvora. A explosão resultante atingiu o bardo, que só acordou depois de dois dias.

Um clérigo entre os aventureiros foi capaz de curá-lo, restaurando a maior parte das piores cicatrizes e seqüelas. Restou, porém, um ferimento mais terrível. Estilhaços do barril haviam perfurado a garganta do bardo. Sua vida foi salva, mas a voz estava destruída, reduzida a um coaxar rouco e baixo.

Talvez um clérigo com mais poder pudesse restaurar a voz do bardo — *talvez*. Mas ele, em desespero, fugiu deixando os entristecidos colegas para trás. Podia tocar seu alaúde, mas nunca mais cantaria ou contaria histórias. O ódio pelos aventureiros, e pelo pistoleiro em especial, foi crescendo e fermentando dentro dele.

Certo dia, o amargurado trovador encontrou Rhond, o Deus menor das Armas. Não podia encantar a divindade com sua língua rápida, não podia sequer extrair histórias interessantes. Mas aquele deus também estava cansado. Sendo quem era, não podia mais andar entre os mortais.

Os dois fizeram um acordo.

O bardo ofereceu ao deus seu nome, sua aparência e sua identidade — Rhond agora poderia vagar de reino em reino, como um mortal, sempre que quisesse. Em troca, o Deus Menor das Armas forjou para o bardo a suprema arma contra os pistoleiros. Um artefato mágico terrível, composto por vários canos de mosquete que giram, cuspindo balas sobre balas, sem nunca precisar de recarga. Uma tempestade de aço, uma arma mortífera, uma ferramenta de chacina. Sem nome. Assim como seu dono.

O homem sem Nome hoje vaga pelos reinos, vestido de preto, com uma caixa em formato de alaúde às costas. Em vez de um instrumento musical, a caixa guarda sua terrível arma. O homem sem Nome, caça pistoleiros, e em especial grupos de aventureiros que utilizam a pólvora. Até hoje, não encontrou o grupo responsável por sua ruína, mas ninguém sabe se sua vingança seria saciada com a morte deles.

O Homem sem Nome: F1 (Corte), H2, R2, A1, PdF2 (Perfuração), 10 PVs, 10 PMs. Artes; Manipulação: Conhecimento de bardo; Boa Fama e Deficiência Física: Mudo.

Forjada por Rhond, a arma do Homem sem Nome é única no mundo *(Arma Especial: Vorpal, Veloz e Flagelo: Humano. Além disso, concede a vantagem Tiro Múltiplo para o seu portador).* Por sua aparência, esta arma poderia ser chamada de *mosquete giratório*. No entanto, além de Rhond e do Homem sem Nome, ninguém que viu a arma viveu tempo suficiente para ter esta idéia...

John-de-Sangue

"É isso mesmo. Enfie essa recompensa na orelha, ou use-a para contratar um bom barbeiro e aparar esse bigode deplorável."

— John-de-Sangue para o Imperador-Rei Thormy

Mesmo os maiores vilões podem se tornar heróis. A prova disso é o sanguinário, infame e terrível pirata conhecido como John-de-Sangue.

Pouco é sabido sobre infância ou juventude, mas o próprio John sempre fez questão de dizer que isso não importava. Viveu em navios piratas desde muito jovem, como grumete, tripulantes, imediato e, por fim, capitão Galgou a hierarquia através de seu talento sem igual — não apenas era forte, rápido, inteligente e carismático, como também impiedoso, violento e brutal como um monstros. Trucidou diversos capitães para tomar seus navios, mas também recebeu embarcações sem precisar fazer nada; apenas sua presença causava medo suficiente, e os rivais se rendiam.

John-de-Sangue nunca foi um pirata honrado. Suas ações eram sempre violentas ao extremo, plenas de mortes desnecessárias e verdadeiro amor por massacres. Acumulando tesouros, John acumulou também dúzias de itens mágicos (trazendo a maioria deles consigo, uns sobre os outros) e uma imensa frota de navios. Durante um bom tempo, John-de-Sangue foi o rei do Mar Negro, o flagelo da marinha de todo o Reinado, temido e odiado por todos.

Mas algo aconteceu.

Certa vez, um navio que transportava nobres Deheon teve a infelicidade de cruzar com o T*entáculo* de John-de-Sangue. A perseguição foi curta, a abordagem brutal, a batalha sanguinolenta. O próprio John invadiu a embarcação, em busca de saque, prisioneiros, mulheres e vítimas para seu sabre mágico. Encontrou um homem de pele negra, vestido em mantos, calmamente estudando um livro, com uma expressão pétrea e inalterada. Era Reynard, o arquimago.

John atacou-o

Reynard fez um gesto.

Teve início um dos maiores combates jamais vistos nos oceanos de Arton.

John-de-Sangue era um guerreiro sem igual, um frenético apaixonado pela matança, com a força de uma centena de gorilas e equipamentos mágicos rivalizado apenas pelo próprio Mestre Arsenal. Reynard era um dos maiores arcanos que pisaram neste mundo, capaz de conjurar tempestades, anjos, demônios, meteoros e vulcões sem alterar sua fisionomia impassível. Enquanto o pirata gritava insultos, o mago pronunciava cuidadosamente palavras arcanas.

Os dois navios foram completamente destruídos durante a batalha — Reynard voava por magia, John flutuava com botas mágicas. Por fim, esgotado, queimado por lava, fulminado por relâmpagos, esmagado por mais de uma montanha, John foi derrotado. Caiu, ficando à deriva sobre destroços que flutuavam.

Acordou em uma pequena dimensão, domínio particular de Reynard, preso a uma cama com correntes de energia pura.

— Por que me deixou vivo? — perguntou John-de-Sangue.

— Você tem trabalho a fazer — respondeu Reynard, sem erguer os olhos dos sete livros que estudava ao mesmo tempo — Não vai morrer enquanto não reparar o que fez.

Correntes inquebráveis, de energia arcana, quebraram-se ante a força de John. Uma nova bat-

alha se seguiu, durante a qual os dois destruíram a pequena cidadela dimensional do arquimago. John acabou preso de novo. E isso se repetiu mais três vezes.

— Seu modo de vida é ilógico, desagradável e sem futuro — explicou Reynard, enfim — Tanto poder deve ser empregado em algo mais produtivo.

Há muito tempo ninguém falava com John sem demonstrar medo. O pirata foi vencido pela lógica. E também pelo desafio maior que tinha adiante.

John-de-Sangue empreendeu uma grande busca. Gastou toda sua fortuna, trazendo de volta à vida todas as suas vítimas. Muitos anos mais tarde, empobrecido, pediu perdão ao Rei-Imperador Thormy. Foi perdoado, e passou a reconstruir sua frota e reputação.

De pirata, John-de-Sangue tornou-se o maior caçador de piratas que Arton já viu. Ficou muit mais rico que antes, capturando navios piratas, utilizando recompensas e saques recuperados para construir uma imensa frota de corsários a serviço do Reinado. Trucidou dúzias de krakens, serpentes marinhas e dragões do mar. Conheceu Oceano, o Deus dos Mares. Foi convidado a ser rei das sereias (e recusou). Visitou todos os portos de Arton e dos Planos vizinho.

Reencontrou Reynard.

— Eu não tinha razão? — disse o arquimago.

De fato, John-de-Sangue era mais rico, mais respeitado, mais temido e mais feliz agora. Tinha sua irmandade de corsários, tão divertida quanto os piratas, mas não temia ser assassinado e sabia que os homens o seguiam por vontade própria.

A amizade entre Reynard e John-de-Sangue teve início aí. Ambos viveram inúmeras aventuras juntos (incluindo sua notória jornada a bordo de navios voadores, até as estrelas, caçando piratas de outros mundos). Decidiram fundar a Companhia Rubra, talvez o mais poderoso grupo de aventureiros em Arton, rivalizando com os próprios Libertadores de Valkaria. John-de-Sangue afastou-se da caça aos piratas, concentrando-se no combate à Tormenta – mas ainda resolvia os problemas marítimos do Reinado em suas horas vagas.

John-de-Sangue for morto recentemente, bem como boa parte de seus colegas, quando a Companhia Rubra atacou a área de Tormenta de Zakharov. Ainda que heróis épicos tenham certa facilidade para retornar da morte, este não costuma ser o caso das vítimas da Tormenta. Os piratas de Arton não mais precisam temer seu pior inimigo, e a grande frota de corsários está sem líder. Esta parece ser a hora mais propícia para que grandes criminosos — e grandes heróis — entrem em cena.

John-de-Sangue: F1 (Corte), H2, R2, A1, PdF1 (Perfuração), 10 PVs, 10 PMs. Arena: seu navio; Boa Fama; Crimes; Aliado: Reynard; Pirata: Bala nas costas e Flanquear e Fúria.

Savanna

"Desculpa, mas não bebo nada que não me deixe tonta."

— Savanna

Assassinos de aluguel são comuns em muitos lugares do Reinado, mas poucos são exóticos como a pistoleira Savanna.

Apesar do corpo perfeito e postura misteriosa, chamam muito mais atenção seus olhos: um azul, outro prateado. Evidência de seu nascimento em Collen, o Reino dos Olhos Exóticos, onde todos têm vistas dispares e visão aguçada. Todo colleniano consegue distinguir uma abelha sobre uma flor a duzentos metros. Agora, atingir essa mesma abelha com um tiro de pistola sem perturbar uma única pétala... Isso poucos conseguem Savanna é uma dessas pessoas.

Como olhos de águia e pontaria extrema, a jovem de pele bronzeada poderia ser uma arqueira excepcional. Em vez disso, adotou como arma favorita a pistola — artefato temido e proibido na maioria dos reinos. Aptidão, juramente, capricho, rebeldia... o motivo real, ninguém sabe. De qualquer forma, quando alguém decide ganhar a vida como assassina profissional, que diferença pode haver em violar mais uma ou das leis?

Pouco é sabido sobre o passado de Savanna. Parte de sua infância teria sido vivida com Sandro Galtran, ladrão aventureiro que mais tarde seria conhecido em Petrynia. Ela própria teria se tornado uma ladina, mas seguindo caminhos diferentes — em vez de vencer masmorras com colegas, caça recompensas sozinha. Não questiona seus empregadores, e traz resultados certeiros para quem pagar mais. E sempre precisa de muito ouro: ao contrário de outros pistoleiros, nunca dominou completamente a técnica para fabricar pólvora e munição. Para isso depende de fornecedores ilegais, sempre dispendiosos.

Com o tempo. Savanna seria cada vez menos conhecida como ladra e mais como matadora de aluguel. Matadora e também fugitiva —sua beleza exótica é sempre malsucedida em passar despercebida, tornando-se uma criminosa procurada em vários reinos. Sejam familiares de sua antigas vitimas, sejam ex-contratadores traídos, são muitos aqueles que colocaram sua cabeça a prêmio. Curioso o fato de que a maioria das recompensas exige sua captura com vida: pelo visto, muitos ainda têm assuntos

inacabados com ela.

Savanna quase nunca é vista desacompanhada de seu belo cavalo, chamado Besta: é visível o carinho (e ciúme) da jovem pelo alazão. Tantas excentricidades, que com certeza fariam difícil a vida de um assassino qualquer, não parecem ser obstáculo para Savanna. Pelo preço certo, suas pistolas podem encomendar a alma de qualquer pessoa aos Reinos dos Deuses — ainda que ela seja cautelosa, evitando contratos para matar heróis ou vilões poderosos demais.

Savanna freqüenta os bares e tavernas de pior reputação, não sendo difícil encontrá-la bebendo sozinha em algum canto escuro. Apesar das dificuldades trazidas por sua aparência e armas barulhentas, ela tenta ser discreta, controlada. Os trejeitos charmosos disfarçam uma imensa paciência, o sorriso constante esconde a frieza assassina. Savanna é capaz de simular, espreitar, enganar durantes meses, até o momento certo para o bote. De fato, emboscadas são sua tática favorita, para abater a vítima com um mínimo de disparos. Se tiver chance, ela ainda tentará remover as balas com sua faca e então atear fogo ao cadáver, para encobrir sua pista.

Savanna: F1 (Corte), H2, R2, A1, PdF1 (Perfuração), 10 PVs, 10 PMs. Aparência Inofensiva; Ataque Especial: Preciso; Crimes; Chapéu-Preto: Bala nas costas e Coração duro e Má Fama.

Savanna possui um par de pistolas, e os seguintes itens mágicos: *3 poções de cura e 2 poções da invisibilidade.*

Tom Callahan

"Guarde essa porcaria, garoto. Já matei gente demais hoje."

— Tom Callahan

Muitos durões clamam para si mesmos o título de maior pistoleiro de Arton. Mas nunca na presença de Tom Callahan.

Nascido nos arredores de Smokestone, Callahan conheceu a cidade fora-da-lei muito jovem, e acostumou-se às pistolas antes de ter barba no rosto. Sua juventude não teria sido diferente daquela de tantos garotos de Petrynia, não fosse seu maior talento que acabou sendo sua maior maldição: a rapidez e precisão de seus tiros.

Tom Callahan matou pela primeira vez aos dez anos de idade, acertando uma bala na testa de um bêbado que tentava roubar uma taverna. Não tardou para que os amigos do morto, indignados pela humilhação de ver o companheiro abatido por uma criança, desejassem se vingar. Callahan matou todos eles. Assim, começou uma vida de duelos a contragosto, de tiroteios forçados. Tom Callahan nunca desejou ser o maior pistoleiro que já viveu — apenas nasceu assim.

Aos dezoito anos já perdia a conta de quantos durões havia matado em duelo. Desistiu de tentar viver em paz, e abraçou o crime. Tornou-se um notório assassino de aluguel, chacinando todo tipo de gente, por preços altíssimos. O nome de Tom Callahan era como uma praga, sua presença podia esvaziar uma cidade ou provocar a chegada de um batalhão. Conta-se que, nessa época, chegou a beber com Garth, o Deus Menor da Pólvora. Os dois teriam permanecido longas horas lado a lado, em um silêncio triste.

Porque Tom, mais que tudo, era um solitário. Para qualquer fora-da-lei, admitir essa fragilidade seria pedir escárnio ou morte, mas Tom era simplesmente melhor e mais rápido que todos, não precisava temer pela vida. Juntou-se a muitas quadrilhas, bandos e grupos vigilantes, mas tais associações nunca duravam — alguém sempre tentava provar que era mais rápido, e ele acabava precisando matar todos. Após enterrar dezenas de ex-amigos, Tom Callahan decidiu que estava farto.

Certo dia, entregou-se às autoridades. Apresentou suas pistolas, tirou seu chapéu e foi conduzido à prisão, onde passou quase duas décadas. Tom poderia ser executado por seus crimes (alguns sugerem que ele desejava isso), mas recebeu piedade, por sua rendição de livre vontade. Mais uma vez, há quem diga que isso faz parte da maldição de Tom Callahan, que nunca pode encontrar a paz. Nem na prisão conseguiu parar a matança — carcereiros e prisioneiros desejavam medir forças com ele. Callahan apenas descobriu ser tão letal com os punhos quanto com a pólvora.

Depois de liberto, o cansado fora-da-lei soube que nunca seria deixado em paz. Juntou-se aos xerifes de Azgher, na tentativa de viver dentro da lei. As coisas só pioraram — muitos bandidos passaram a vê-lo como um traidor, convergindo às centenas para enfrentá-lo, e morrendo todos. Mais de um xerife duvidou de sua lealdade, puxando uma arma contra ele, e forçando mais duelos. Enojado, Tom Callahan entregou seu sol dourado, deixando a vida de xerife para ser um vagabundo.

Mas sempre existe quem veja oportunidade na miséria. Um homem chamado C. J. Yarnett, dono de um espetáculo itinerante, procurou Tom Callahan. Convenceu-o a atuar como "o maior atirador do mundo" para as multidões do Reinado. Callahan não é mais um fora-da-lei — Yarnett tem permissão especial para usar pistolas em suas apresentações — mas ainda é visto como uma aberração, um anormal, a ser admirado e temido. O velho pistoleiro viaja pelo Reinado com o "Mundo Maravilhoso de C. J. Yarnett", apresentando-se depois do Engolidor de Fogo e antes da Senhora das Serpentes. Callahan passou a beber, e muitos sugerem que também usa alucinógenos.

Hoje em dia, basta pagar alguns Tibares para ver Tom Callahan realizar feitos impressionantes com suas pistolas. Um olhar mais atento revela a profunda tristeza do maior pistoleiro de Arton, um homem que nunca teve permissão de viver sem matar, e que nunca teve uma meta. Talvez alguém que lhe ofereça um objetivo e amizade desinteressada possa salvá-lo de se afogar em sangue e hidromel.

Tom Callahan: F0, H3, R2, A1, PdF2, 10 PVs, 10 PMs. Adaptador, Crimes; Franco Atirador: Golpe de misericórdia e Mira perfeita; Aparência Inofensiva; Compulsivo: bebida e alucinógenos.

Tom Callahan já teve muita coisa na vida, mas hoje usa apenas um par de pistolas simples na qual faz suas apresentações, mas ainda possui a arma com o qual matou sua primeira vítima. Dizem que Tom já matou todo tipo de coisa com essa pistola, e que isso amaldiçoou a arma. De fato, a *Pistola Sombria* — a arma de Tom — é uma *Arma Especial: Veloz, Vorpal, Flagelo (todos os tipos de criatura)*; além disso, se um tiro da *Pistola Sombria* matar uma criatura, o ele poderá realizar outro ataque com a mesma FA anterior, esse poder pode ser utilizado até que ele não consiga derrubar um inimigo ou até derrubar um número de inimigos igual a três vezes seu Poder de Fogo. Tom irá usar sua pistola pessoal apenas se algo grave acontecer; neste caso, ele também irá colocar seu chapéu

e seu coldre antigos (um *chapéu sombrio* e um *coldre inquieto*) — e que Marah tenha piedade de quem estiver em seu caminho.

Os Duques de Svallas

"Yee-haw!"

— Blanzo Thurminn

Operando do lado errado da lei, mas ainda com objetivos supostamente nobres, estão os Duques de Svallas. Nenhum deles é um duque, e Svallas não existe há muito tempo. Estas são, justamente, as motivações do grupo.

Como boa parte do Reinado sabe, o reino de Yuden conquistou seu território atual anexando os antigos reinos de Svallas e Kor Kovith. Sempre existiram movimentos de resistência, mas essa luta vem diminuindo ao longo dos anos.

Os Duques de Svallas, grupo formado por jovens descendentes dos nativos do reino conquistado, é uma recente e colorida organização de resistência. Adotam o brasão do reino vencido como um símbolo de orgulho, falando de sua heróica luta e não da derrota sofrida. A mairoai não sabe bem como era a vida em Svallas (alguns nem são descendentes, ou mesmo yudenianos!), mas apegam-se à idealização da honra e coragem de seus antepassados como motivação para ser uma pedra no sapato de Yuden. Chamam-se de "Duques" com uma boa dose de ironia e grande quantidade de empáfia, declarando-se superiores aos inimigos yudenianos.

Os Duques de Svallas adotaram as armas de pólvora como meio de fazer frente ao poderio do Exército com uma Nação, mas raramente entram em combate. Seus métodos envolvem trapaças, sabotagens e grandes esquemas para ridicularizar a nobreza e as forças armadas de Yuden. Também costumam organizar grandes roubos, entregando a maior parte dos lucros às famílias mais pobres do reino, ou a refugiados não-humanos.

Qualquer um pode fazer parte dos Duques de Svallas. Na verdade, muitos jovens de outros reinos consideram-se "membros honorários", apenas porque gostam da idéia de rebeldia e desafio que os Duques representam. Seus líderes, os irmãos Edmond e Blanzo Thurminn, têm apenas dezenove e dezoito anos, e a maioria dos Duques é ainda mais jovem. Não têm base ou sede própria; os líderes ainda vivem com seu tio em uma aldeia. Toda essa desorganização e despreocupação podem ainda custar caro a um bom número de jovens rebeldes.

Duque Tipico: F0 (Corte), H1, R1, A1, PdF1 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs; Patrono (Duques de Svallas), Especializações: Intimidação (ou Lábia), Furtividade, Cavalgar.

Edmond Thurminn: F0 (Corte),H1, R1, A1, PdF0 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs; Aliado: Blanzo Thriminn; Manipulação; Swashbuckler: Finta em combate; Boa Fama; Torcida; Código dos Cavalheiros.

Blanzo Thriminn: F1 (Corte),H1, R1, A0, PdF0 (Perfuração), 5 PVs, 5 PMs; Aliado: Edmond Thurminn; Esportes; Swashbuckler: Ataque acrobático; Boa Fama; Torcida; Código dos Cavalheiros.

Os Duques de Svalla raramente apresentam algum item mágico, geralmente estão equipamentos com um sabre e um par de pistolas, o mesmo vale para Edmond e Blanzo Thriminn.

O Movimento Revolucionário do Olho de Porco

"Cão imperial! Seu Reinado vai ruir quando o Grande General chegar"

— Grytzull, goblin revolucionário

A ameaça da Aliança Negra, o exercito de monstros liderado pelo general Thwor Ironfist, é uma sombra que começa a encobrir todo o Reinado. No entando, há quem veja o general como um herói libertador, rompendo as amarras que sempre mantiveram os goblinóides na selvageria e miséria. Esse sentimento motivou os goblins do Movimento Revolucionário do Olho de Porco.

Iniciado por moradores da miserável Favela dos Goblins de Valkaria, o Movimento rapidamente se expandiu além da capital, adquirindo adeptos em reinos vizinhos — onde quer que existam goblins insatisfeitos com a pobreza e preconceito de suas vidas.

O movimento nunca teve qualquer contato com Thwor Irofist: apenas vê o general como uma fonte de inspiração, um ícone goblinóide na luta pela liberdade. Entre os revolucionários, correm histórias sobre a valentia e bondade de Ironfist, sobre como sua imagem de assassino implacável é apenas uma mentira inventada pelos regentes e poderosos.

O movimento Revolucionário do Olho de Porco usa a pólvora como arma, em geral com resultados catastróficos para ambos os lados. Incapazes de utilizar magia e sem grandes habilidades como guerreiros, os goblins compensam essas deficiências explodindo seus alvos, a região ao redor, algumas vítimas inocentes, seus próprios membros... as atividades principais do Movimento Revolucionário do Olho de Porco são sabotagem, assassinato de nobres e oficiais militares, recolhimento de informações (que um dia devem ser transmitidas ao "grande general") e o próprio crescimento da revolução entre os golbins de todo o Reinado. Atuando como missionários, os revolucionários vagam por cidades e ermos, procurando ajuntamentos civilizados ou selvagens de golbins, para espalhar a "boa nova" da iminente chegada de Ironfist.

As autoridades do Reinado talvez não saibam nada sobre o Movimento. Alguns sugerem que o líder dos revolucionários foi morto por um grupo de aventureiros, confundido com um goblin assaltante de estrada. É mais improvável ainda que Thwor Ironfist tenha ouvido falar sobre o Movimento Revolucionário do Olho de Porco. Ao que parece, nenhum dos tais revolucionários serviria sequer como soldado raso na Aliança Negra.

Revolucionário Tipico: F0 (Corte ou Esmagamento), H1, R0, A0, PdF0 (Esmagamento ou Fogo), 1 PV, 1 PM; Patrono (Movimento Revolucionário Olho de Porco), Especializações: Escalada, Furtividade, Explosivos.

Goblins se equipam com uma Clava e 2 granadas (isso quando não perdem o equipamento, e improvisam com qualquer coisa que acham pelo caminho.

PROCURA-SE! Vivo ou Morto! (De preferência morto...)

Bucaneiros, atiradores, duelistas, mosqueteiros. São todos fanfarrões fora-da-lei, e todos pela mesma razão: o uso de armas de fogo, como pistolas, mosquetes e canhões. Proibida e letal, a pólvora é utilizada apenas pelas pessoas mais imprudentes – ou perigosas.

Piratas & Pistoleiros é o guia definitivo para os anti-heróis de Arton. Do pirata intrépido ao justiceiro mascarado, os senhores dos mares e da pólvora gargalham das autoridades. Para eles, existe apenas a lei do mais forte... Ou do mais rápido no gatilho.

Este livro contém:

- Regras para próteses mecânicas e combate naval.
- Descrições completas das Ilhas Piratas e da cidade de Smokestone, os maiores redutos de piratas e pistoleiros em Arton.
- Uma galeria de mocinhos e bandidos, de velhos conhecidos como James K. e Savana e novas lendas dos mares e planícies.

ATENÇÃO: este livro deve ser usado em conjunto com o *Manual 3D&T Alpha.*